MASTER GAMES®

НАСТОЛНО ЧЕТИВО НА ЗАКЛЕТИЯ ГЕЙМЪР

АЙ-ЧЕТЕНОТО СПИСАНИЕ ЗА КОМПЮТЪРНИ ИГРИ В БЪЛГАРИЯ

•••НОВА ЦЕНА•••

Цена със CD: 4.20лв.

Цена без CD: 2.20лв.

#27 [76стр.]

+1 CD

МАЛКО МАЛКИ НАГРАДКИ ОТ MG :o)~

PENTIUM III 800 Mhz
+ 3 професионални джойстика
+ 1 RIVA TNT2
+ 2 пейджъра
+ 5 абонамента за 2001 със CD
+ 5 Microsoft Intelli Mouse with Intelli Eye

c&c red alert 2 [9/10]

crimson skies [8/10]

soulbringer [8/10]

+ [DEMO] rune
+ [DEMO] 4x4 evolution
+ [DEMO] blade of darkness
+ [DEMO] battle asle 4: the andosia war

] ДЕКЕМВРИ / 2000
] година 3 ISSN 1311-1221
] Цена: 4.20лв.
] Цена без CD: 2.20лв.

CONTENT

graphic design&prepress Chavdar Popov
add. graphic design&prepress Antonia Koshnicharova

Издател: New Media Ltd; *e-mail:* dart@inet.bg ; master-games@inet.bg
www.master-games.com *Редакция:* София 1124, ул. Николай Ракитин 1, ет. 2
Реклама: Рекламна агенция "*Master Games*", Тел.: (02) 730015 Винаги Вашият редакционен екип: *Боци, Andrew, Joz, Косьо, More GOTTT, VooDoo Man , Antonia, Christian, Бат Ник, Kali, Стефан, Диди*

PRINT BY ДЕЛТА+ www.deltaplus.net
ДИМИТРОВ И СИЕ 032/ 630-642



В този брой, както обещахме ви преставяме още три фирми, които обраха овациите на тазгодишния ECTS. От следващия брой рубриката In Brief ще бъде както обикновено



Blue Byte Software

Компанията е създадена през 1988 година от Томас Херцлер и негов колега, работещи по това време в дизайнерската компанията Rainbow Arts. Двамата решили че таланта им за изработка на компютърни игри и програмиране е прекалено голям и те трябва да използват способностите си за постигането на личните им цели. По този начин те създали Blue Byte Software.

Противно на всички пазарни тенденции за това време двамата решили, че пазара има нужда от класическо спортно заглавие за домашна употреба. Използвайки способностите и опита си в създаването на компютърни игри, Blue Byte създали Pro Tennis Tour - **бърз** и динамичен тенис симулатор. Играда била издадена с авторски права за UbiSoft от France и незабавно станала хит. Но най-важното било, че компанията създала своите основни принципи на работа:

- **Индивидуалност** в дизайна на игрите и превъзходство на геймплея
- **Осъзната** била нуждата от хора работещи по домовете си
- **Никакви** компромиси за продажбите, маркетинга и качеството на продукцията
- **Международна** перспектива за развитие

Следват множество успехи и през 1991 година Thomas Hertzler решава компанията да започне да издава сама заглавията. По-късно са реализирани изключително успешните поредици Battle Isle и The Settlers. Компанията има офиси в Америка и много европейски страни, има 12 годишен опит в индустрията за развлекателен софтуер и на ECTS отново доказа качевата си.Официална уеб страница на компанията:

http://www.bluebyte.net/







IL-2 Sturmovik

IL-2 Sturmovik е създадена от Руския екип 1C:Maddox Games. Компанията има няколко години опит в областта на самолетните симулатори и има близки контакти с пилоти взели участие във Втората Световна Война. Действието в симулатора IL-2 Sturmovik е съсредоточено върху бойците легендарната Червена Армия и историческите битки на Източния фронт от Втората Световна Война. Ще имате възможност да летите с цели 16 Руски, Немски или Американски самолети или на една от многото вариации на Илюшин-2 във въздушни или земни битки. Производителите са успели да създадат неповторима реалистичност не само при създаването на самолетите, землните обекти, терена, небето , облаците и цялата обстановка, но са успели да пресъздадат по неповторим начин и реализма на събитията. Ето и основните характеристики на играта:17 напълно реалистични Руски, Немски и Американски самолети С IL-2 можете да се превъплъщавате както в ролята на пилота, така и на стрелеца.**24 различни вида** самолети взимат участие във въздушните битки Има битки както срещу самолети, така и срещу наземни обекти

Изключителен изкуствен интелект 6 кампании моделирани по исторически данни в периода между 1941 и 1945 година имате възможност да записвате отделни части от мисиите и след това да ги обработвате с editor

Има **Mission Editor** за създаване на собствени singleplayer и multiplayer нива

Два различни мрежови режима: "Dogfight" - позволява игра на 32 играчи едновременно и "Allied" режим за 16 играча

Multiplayer игрите стават в локална мрежа (LAN).Има възможност на добавяне и създаване на собствени графическми елементи

Задачите, които трябва да изпълнявате са или като командир на ескадрила, или като член на ескадрила за Немците или Руснаците

Избирате между въздушна битка, защитен ескорт или битка над море и суша

Технически спецификации на играта:

PC CD-ROM (Windows 95/98/2000)

32-битово видео, разделителна способност 640x480-1024x768 или по-голяма

16-битов 3D звук, 44kHz

Минимални изисквания:

PII 300, 64 MB RAM, 3D ускорител

Препоръчителна система:

PIII 600 или по-добър, 128 MB RAM, 32- битов 3D ускорител с 32 MB RAM или повече

Жанр: Flight Simulation

Платформа: PC CD-ROM

Дата на излизане: до Март 2001

Производител: 1C:Maddox Games

Издател: Blue Byte Software





Dragon's Lair 3D

В Dragon's Lair 3D играчите ще се превъплътят в ролята на смелия Dirk, в един доблестен куест за спасяването на принцеса Daphne от дракона. За да успеете трябва да минете през бърлогата на звяра и да се преборите с купищата чудовища и препятствия, които ви очакват.

Dragon's Lair 3D ще включва много от любимите герои от оригиналната аркадна игра Dragon's Lair, както и куп нови герои, които да ви предизвикат. Като специален бонус, някои от тези герои са създадени от Don Bluth, който с повече от 40 години опит в анимационната индустрия се е превърнал в легенда. Някои от най-известните му творби са филми като "Titan A.E.", "An American Tail", "The Land Before Time" и "Pete's Dragon".

Графичната технология използвана в Dragon's Lair 3D използва феноменален 3D енджин, поддържащ Glide, Direct3D и OpenGL съвместими 3D ускорители. Играта ще включва разделителна способност до 1600x1200 и 32-битов цвят. Обстановката е изключително реалистична, а светлинните ефекти в играта са зашеметяващи. **Звукът** е стерео и с пълен 3D surround и ще допринесе допълнитлно за усещането от играта. Героите и средата в Dragon's Lair 3D са изработени с моделиращи и анимиращи програми от рода на 3D Studio MAX и Character Studio, плюс собствения софтуерен пакет на Dragonstone за създаване на светове. Ето и основните характеристики на играта:

Огромна бърлога състояща се от 16 уникални области, купища стаи, пъзъли, загадки и капани

Избирате и събирате много нови артикули и оръжия по целия ви път

Имате специален магически амулет, който ще ви помага в трудни моменти

Имат над 30 нови врагове, с които да се борите

Пълно управление на героя. Dirk е във ваши ръце и той може да тича, да скача, да прави

кълбета, да се промъква, да се катери, да кляка, да пълзи и да прави салто Специално за личността на героя ви са включени повече от 150 нови анимации Орбитална камера: докато стоите неподвижно, камерата ще обикаля около вас като по орбита, а героят ви ща изпълнява една от многото анимации

3D моделиран в реално време текстурен свят, с множество изключително оригинални текстури Много продължителен геймплей: 16 големи детайлни нива с динамични гледки от различни ъгли, специални техники и тайни, създадени за разнообразен геймплей и преиграемост на играта

Минимални PC изисквания:
Windows 95/98, NT, Windows 2000, 300 MHz Pentium II или 350MHz Celeron, 64 MB RAM, PCI Video Card с 8MB RAM, 2-ро поколение 3D ускорител

Минимални Macintosh изисквания:
Mac OS 8.5.1, 266 MHz G3 Macintosh, 96 MB RAM, 3D ускорител с 8MB RAM

Жанр: 3D Action Adventure

Платформа: PC, Macintosh

Дата на излизане: около Май 2001 година

3DO Europe

Основният офис на компанията 3DO Europe се намира в Лондон. Там се разработват, публикуват и разпространява развлекателен софтуер за персонални компютри, Интернет и конзоли като PlayStation, PlayStation 2, Nintendo 64 и Game Boy Color. 3DO Europe търгува и публикува продуктите се по целия свят и има няколко основни запазени търговски марки включително Army Men, BattleTanx, World Destruction League, Heroes of Might and Magic, High Heat Baseball, Might and Magic и Vegas Games.

Официална уеб страница на компанията:
http://www.3doeurope.com/

World Destruction League: Thunder Tanks

Дами и господа... пригответе се за най-насилствената и експлозивна гледка в света! Побъркани танкисти са готови да се състезават в една яростна битка - турнир за шампионската титла - и всичко това за вашето извратено забавление. Битките стигат до вас наживо от най-враждебните асти от света. Всичко е една абсолютна лудост, а участниците в битката не само, че се унищожават един друг, но използват и всички (позволени и непозволени) прийоми за спечелването на титлата!

Имате шест инчово техко оръдие и още оръдие, с които можете да разтърсите противника ви доста добрев World Destruction League: Thunder Tanks и това е една доста впечатляваща гледка. Това е един боен турнир, едно мега-зрелище, което е изпълнено с унищожение и което се предава директно по телевизията в извратеното общество. Действието в турнира се осъществява в бойни нива, които са разпръснати на известни места по целия свят. Отношението в играта е доста специфично, а самата тя изобилства от екшън. Играчите в World Destruction League: Thunder Tanks няма да се спрат пред нищо и ще продължават да унищожават в преследване на шампионската титла.**Играта** включва девет чудовищни танка, всеки от които има специфични унищожителни способности. Има и девет обезумели противника, които се опитват да се избият с цената на всичко. World Destruction League: Thunder Tanks ще остави солидни следи на всяко място по света, където се провежда шампионата. От Червения Площад до Наклонената Кула в Пиза ще бъдат разрушени всички сгради, докато по телевизията хората гледат борбата за титлата.С типичния за компанията усет за **шоу и забавление** състезателите се коментират от двама невероятни говорители на WDL. Те предават всяко действие по страхотен начин и дорпинасят допълнително за геймплея на играта. Двамата разрушителните действия по целия свят като се премине през Москва, Токио, Италия и т.н.**Амунициите** в играта са изключително разнообразни и са на разположение в нивата. Има повече от осем различни типа игра, включително **режимите** Battle Lord, King of the Hill, Deathmatch, Family Mode,







Renegade, Frenzy, Gauntlet, Destruction и split-screen битка за двама играчи. World Destruction League: Thunder Tanks е една игра, която със сигурност ще ви хареса.

World Destruction League: Thunder Tanks беше **издадена** от 3DO Europe за Game Boy Color на 27 Октомври 2000, за PlayStation - на 24 Ноември 2000, а за PlayStation 2 ще бъде пусната през Март 2001.

Army Men: Air Attack 2

Army Men: Air Attack 2 е бърза опустошителна екшън игра с хеликоптер, действието, в която се развива в света на Army Men. Играта комбинира екшъна присъщ за shooter-игрите със стратегически елементи. Всъщност играта е продължение на класическата битка между армиите на Зелените (Green) и на Жълто-Кафеникавите (Tan). Героя капитан Блейд и батальона му Alpha Wolf отново се отправят в небето с нови мисии, по-задълбочен геймплей, зашеметяващи анимации и още по-голямо взаимодействие между отделните герои от преди.

Лошият Генерал Пластро използва нови портали между света на Army Men и "външния свят", за да докара на войниците си огромни запази от пластмаса, с които захранва бъдващите войници фабрики и създава подкрепления и нови оръжия. Той е вербуван от злия Барон фон Байге, за да победи Капитан Блейд и неговата въздушна армия. Капитана от своя страна е изпратен, за да провали плановете на злия Генерал.

Army Men: Air Attack 2 има 26 нови мисии, които се състоят на десет уникални, разнообразни местности, включително Японска градина, Дивия запад, легло от цветя, дори вашия двор. Седем от тези нива се случват във "външния свят", където войниците имат размер от около 7-8 сантиметра и всички останали обекти в нивата изглеждат направо огромни. Други десет от нивата пък са специално създадени за игра в мрежа и включват co-operative и head-to-head игра. Трудността в нивата е много разнообразна и дава допълнителна възможност за преиграване на всяка мисия.

Целите на мисиите в Army Men: Air Attack 2 дават допълнителна тежест на сюжетната линия. Има и множество анимации между отделните нива. Взаимоотношенията между отделните герои от своя страна добавят едно ново измерение на геймплея - дори имате възможност за комуникация с ко-пилотите чрез pop-up прозорец.Физическите модели, както и управлението на героите и на обектите са изключително подобрени, което е очевидно от начина, по който се управляват хеликоптерите например. Всеки един от петте различни вида хеликоптери има свой собствени специални възможности, а освен тях има и допълнителни възможности, които то ще можете даотключите с напредването ви в играта. Има и скрити машини, които също ще можете да откриете, в зависимост от това дали се справите достатъчно добре. Всички тези подобрения са толкова много, че хеликоптерите дори се влияят от атмосферните условия, например от вятър и т.н. Въведена е и макара, с чиято помощ ще можете да повдигате и да местите различни неща.

Пиротехническите ефекти в играта са на много високо ниво. Оръжията включени в играта включват ракети-бутилки, римски свещи, бомби-череши и какви ли не други щуротии.Като добавка към всички тези неща

PlayStation 2 версията на играта има допълнителни интериорни и екстериорни локации, например Стаята на големия батко и Миниатюрното игрище за голф. Въведени са и по-големи световни обекти, които допреди ги нямаше. Други възможности включени само в PlayStation 2 версията са увеличеното използване на портали; специфичния интерфейс за играча; алгоритмичен изкуствен интелект; естествени ефекти влияещи на войниците (вятър, графитяция, вентилатори); напреднало управление, позволяващо на играчите да използват максимално предимствата на аналоговата технология на управление.

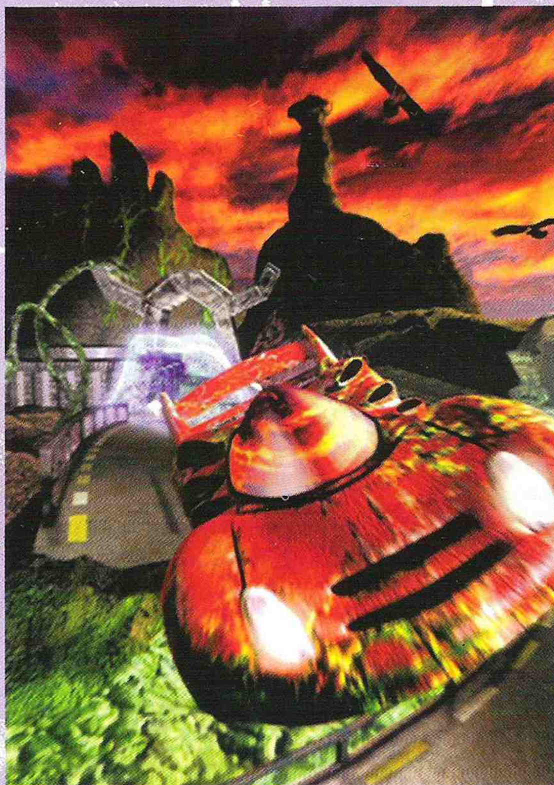
Army Men: Air Attack 2 ще добави нови герои във света на Army Men, например: Барон фон Байге и Хулигана. Има и босове в различните нива, които ще трябва да се биете.
Army Men: Air Attack 2 със сигурност е най-вълнуващото приключение от поредицата досега.
Army Men: Air Attack за PlayStation 2 ще се появи в магазините през Февруари 2001.

UbiSoft Entertainment

Компанията Ubi Soft е създадена през 1986 година и се занимава с разработка и производство на развлекателен софтуер. Понастоящем компанията има 1600 служители, които работят в 18 страни. **Дизайнерската и производствената дейност** на компанията се извършва в 10 страни, а дистрибуторските и офиси са разположени в 15 страни по света. **Продуктите** на Ubi Soft достигат до 52 държави по света. Ubi са третия европейски издател на компютърни игри и първата дизайнерска компания. **Акциите** им се котират на Парижката стокова борса, а на 31 Март 2000 компанията е оценена на стойност 1 милиард Евро! Фискалната 1999/2000 година донесе на компанията приходи в размер на 186.5 милиона Евро, което е с 40.7% повече от предишната година. **Чистата печалба** на компанията за този период е с 75.2% повече от предишната година, а именно **10.95** милиона Евро. **Компанията** има доста обширен диапазон от над 1000 действащи заглавия и няколко силни поредици: Rayman, Batman, V.I.P., Walt Disney's Donald Duck - Quack Attack, Disney's Dinosaur, Walt Disney's The Jungle Book Groove Party, Gold and Glory: The Road to El Dorado.
В момента в Ubi Soft се работи върху 142 проекта, 64 от които са за следващото поколение конзоли, а 47 се правят от други дизайнерски студиа. **Ubi Soft издават игри във всички формати:** PC CD-ROM, DVD-ROM, N64, PlayStation, Dreamcast, Nintendo Dolphin, PlayStation 2, Microsoft Xbox, DVD-Video, Internet, GAME BOY Color! **Бестселъри на компанията са:** Rayman с продадени 6.5 милиона копия, POD с 3.5 милиона и F1 / Monaco Grand Prix с повече от 2 милиона продадени копия. **Целите,** които са поставени в компанията са:Да бъдат сред първите 5 издатели през 2005 година;Да достигнат оборот от 1.5 милиона $ през 2005 година;Да направят Rayman един от десетте най-известни герои през **2005** година.
Официална уеб страница на компанията:
http://www.ubisoft.com/

POD II

В най-скоро време продължението на бестселъра на **Ubi** Soft ще се появи на бял свят за собствениците на **Dreamcast. POD II** ще бъде първия **on-line рейсър** за конзолата!Действието в играта се развива на една минна колония **Damethra.** Съществува един мутиращ вирус известен като**Pod,** който постепенно завладява живота на всички човешки същества и превръща всичко в анархия. Има само едно нещо, което можете да направите: да карате за живота ви! Множество мутирали автомобили щъкат навсякъде и разпространяват вируса. Докато се движите по опустошената планета ще видите, че дори вашият автомобил се поддава на мутацията. В продължението на Pod вируса има способността да мутира върху вас и съперниците ви дори по време на самото състезание. Това води до два различни типа **противници:** нормални, които са на трасето, за да се борят за победата и мутанти, чиято единствена цел е вашият провал и ще използват всяка възможност да го направят! За да се справите с техните набези ще имате достъп до множество **power up-и и оръжия,** вариращи от мини и ракети до самият вирус Pod!
Pod II включва 10 напълно нови писти разпръснати из Damethra и 8 коли, някои от които ще трябва да бъдат отключени с напредването ви в играта. Сложният енджин за **on-line** игра дава едно ново измерени на жанра. Ще откриете оранизирани **турнири** и **лиги,** както и множество различни игрови варианти, вариращи от обикновени състезания до отборни и състезания с преследване. Това е игра, която всеки рейсър фен трябва да има. POD II **ще излезе за Dreamcast през** Ноември 2000
Максимален брой играчи: 6
Жанр: Футуристичен рейсър



PRO - RALLY 2001

С това заглавие от **Ubi Soft** ще имате уникалната възможност да получите усещането, което изживяват пилотите от **световния рали шампионат,** докато гумите ви свирят по асфалта, докато се борите да удържите поднасящата по чакъла кола, докато се пързаляте около някой завой в дъжда... всичко това, а дори и повече ще намерите в **Pro - Rally 2001.** В играта ще избирате измежду 15 лицензирани коли, включително **и Peugeot 206 WRC '99.** Геймплея включва 24 специални етапа, разположени в 12 различни държави. **Трасетата** са разнообразни, а нивата са доста трудни, но вашият навигатор ще ви помага. Той ще ви напътства постоянно както ще ви съветва за грешките ви и ефективността на карането ви. Ако завивате прекалено остро той ще ви посъветва как да компенсирате това: например да натискате спирачките малко по-рано. Той винаги има решение за проблема и заедно можете да сте най-добрите. **Уникалният мултиплейър** на играта ще ви даде възможност да се състезавате с ваш приятел в мрежа или на split screen, а дори ще имате възможност да се състезавате на сървър срещу множество човечки противници.**А ето и някои основни данни за играта :15 официални лицензирани коли**-3 класа от световния рали шампионат: Група N, Кит Кар и Група А WRC**24** специални етапа, разположени в **12** страни.**Фото реалистични текстури,** създаващи най-зашеметяващата обстановка виждана до момента.Ноещите **светлинни ефекти** са нещо невиждано до момента: предвидени са сенки на пътните знаци, а светлината падаща върху околните дървета се изчислява в реално време в зависимост от позицията на колата ви и останалите предмети.**Сенките се проектират в реално време.**Революционен нов енджин, способен да работи с над 6000 многоъгълнига на екрана в едно и също време и фото реалистични коли, изработени от повече от **1600 многоъгълника!**Високоскоростни, изключително качествени анимации
За пръв път е въведен интелигентен навигатор, който ще реагира на вашите действия, техника и стил на каране
Множество зашеметяващи специални ефекти,Голямо разнообразие от промениво време и атмосферни ефекти: сльнце, сняг, дъжд и мъгла (дори държанието на автомобила върху пътя се влияе от тези условия) **Реални повреди на колата.** Всяка част на колата може да се повреди в зависимост от силата на сблъсъка. Естествено състоянието на автомобила незабавно се отразява на движението му, така че внимавайте! **4 фантастични игрови режима: Time Attack, Single Race, Championship и Multiplayer. Е,** има и училище (School), но него кой го брои. **Над 60 механични елемента,** симулирани, за да бъде достигнато максимално реалистично поведение на автомобила върху пътя Графичните възможности, специалните ефекти и frame rate-а са наистина удивителни с мощен 3D ускорител **3D реалистична** гледка на пилотската кабина с качествени анимации на пилота и навигатора
Невиждани досега камери за повторения! Те могат да се променят на всеки специален етап
PRO - RALLY 2001 ще излезе на PC CD-ROM през Ноември 2000.
Жанр: рали рейсър

GM

АВТОРСКО-ПРАВНА ЗАКРИЛА НА КОМПЮТЪРНИТЕ ПРОГРАМИ

Съгласно чл.3, ал.1, т.1 от Закона за авторското право и сродните му права (ЗАПСП) компютърните програми са приравнени като обект на закрила към литературните произведения, които от своя страна са най-древните обекти на авторското право. Този текст е в пълно съответствие с европейското законодателство (Директивата за компютърните програми, Договора TRIPS и др. международноправни актове) и цели пълна и всеобхватна защита на компютърните програми като нов обект на закрила от авторското право. В най-общ план под понятието компютърни програми следва да се разбира преди всичко софтуер - т.нар. бизнес и развлекателен софтуер.

КАКВО СЛЕДВА ОТ ТОВА?

Издателите на развлекателен софтуер, които са носители на авторското право върху съответните софтуерни продукти, имат законовото право на базата на договорната свобода да разрешат или не използването на продуктите, в това число и отдаването им под наем. HAVAS INTERACTIVE и ELECTRONIC ARTS, два от най-големите издатели на развлекателен софтуер в световен мащаб, разрешиха техните продукти да се използват, включително и да се отдават под наем при положение, че са изпълнени следните условия:

1. Собствениците на игрални зали и Интернет кафета са длъжни да притежават толкова броя легални софтуерни продукти, на колкото компютри съответните продукти ще се отдават под наем (ще се играят).
2. Собствениците на игрални зали и Интернет кафета трябва да сключат предварително изготвени лицензиони договори, от които ще черпят правата си за използване на съответните софтуерни продукти.
3. При сключване на гореспоменатите договори собствениците на игрални зали и Интернет кафета трябва да заплатят предварително определена от носителите на авторското право лицензионна такса.

НАКАЗАТЕЛНО-ПРАВНА ЗАКРИЛА НА КОМПЮТЪРНИТЕ ПРОГРАМИ

Освен авторско-правната закрила, компютърните програми подлежат и на наказателно-правна защита с измененията на Наказателния кодекс от 1995г., с които се създаде нов раздел VII - "Престъпления против интелектуалната собственост".

Престъплението по чл.172А НК е известното на всички граждани пиратство.

Предмет на престъплението е чуждо произведение на науката, литературата и изкуството (в т.ч. и компютърните програми). Една от формите на изпълнителното деяние на престъплението по чл.172А НК е разпространението на чуждо произведение без изричното съгласие на носителя на авторското право. Това означава, че никой няма право да отдава под наем компютърни програми (софтуер) без това да е позволено от субекта на авторското право. За законосъобразното използване на софтуера ползвателят трябва предварително да е получил съгласието на носителя на правата. Формата на това съгласие в конкретния случай са именно лицензионите договори, които ползвателите следва да сключат.

ПУЛСАР

Като официален дистрибутор на издателите Havas Interactive и Electronic Arts за територията на България, 'Пулсар' ЕООД предлага на собствениците на компютърни клубове да получат лиценз за използването с комерсиална цел на компютърните игри, споменати в списъка по-долу, По силата на действащия в момента Закон за Авторското Право и Сродните му Права този лиценз дава на собствениците на компютърни зали шанса да легализират своя бизнес.

Havas Interactive (Sierra и Blizzard):

HalfLife, Half Life: Opposing Force, Half-Life: Gunman Chronicles, Starcraft, Starcraft: Brood War, Diablo, Diablo: Hellfire, Diablo 2, Warcraft 2, Warcraft 2 (Battle Net Edition), Caesar I - III, Pharaoh, Pharaoh: Queen of the Nile, SWAT 3, SWAT 3: Elite Edition, И много други...

Electronic Arts:

FIFA '98, FIFA '99, FIFA 2000, EURO 2000, FIFA 2001, NHL 2001, NBA 2001, Need For Speed 3: Hot Pursuit, Need For Speed 4: Road Challenge, Need For Speed 5: Porsche 2000, C&C Red Alert, C&C Red Alert 2, Command & Conquer, C&C: Tiberian Sun, Dune 2000, The World Is Not Enough, No One Lives Forever, И много други...

За повече информация:
София 1612, бул. "Цар Борис ррр" 21,
тел./факс (02) 954 98 11; (02) 954 98 62
e-mail: kiki@pulsar-games.com

STAR TREK AWAY TEAM

Командос завинаги

Имаш помощник, драги мой! Ти, драги, който си мислиш, че познаваш себе си, опитваш се да проникваш в бъдещето и да си го представяш! Какво чакаш? Аз опитах да бъда там. Опитах да мина отвъд нещото, наречено Федерацията. Опитах дори да си сътворя неприлично романтични желания за "съветник" със склонности и желания за "чувства". Не става! Излезе, че това, което всъщност искам да правя, е да погазвам отдавна установени правила. И да разкривам малко по малко скритото в Звездната флотилия. Е, аз съм лош Треки, по дяволите, просто няма да ида в рая, братко! Обаче някъде там в най-скоро време може да ме чака Away Team... **AWAY TEAM** е изометрична, екипна, стратегическа игра в реално време. Тя ще се стори позната на всеки геймър, който е играл с командосите на EIDOS. Значи, седейки на стола си, можеш да командваш екипи на Федерацията,



състоящи се от един до шест юначаги, и да изпълниш 18 singleplayer/multiplayer мисии. Водиш командосите в тайни акции, спасителни акции, заблуждаващи и всякакви други акции, плюс още куп акции, които се правят на борд. За да изпратиш тези екипи до местоназначението им, AWAY TEAM ти предлага да се запознаеш със съществуването на Incursion (Нашествие) - безшумен(?) звезден кораб (Stealth starship), чиято повърхностна прилика с кораб е просто непочтителна или, ако щеш, предизвикателна. Обшивката на този кораб е удивителна холографско-защитна обшивка, която може да го маскира така, че да изглежда като друг кораб. Incursion докарва командосите от Федерацията в лъчевия обхват. Всичко останало е твой проблем. **AwayTeam-членовете** не обичат да се хвалят, подобно на Посланика, със синя кожа и да философстват за настоящата политическа ситуация. Тези момчета просто се материализират чрез лъчения и започват да действат здраво. Независимо дали зоната на командосите е Klingon или военна инсталация на Romulan, или тъмния клаустрофобен (и технофобен) коридор на кораб от Федерацията, играта AWAY TEAM впечат-



лява постоянно с невероятните си малки хрумвания и стегнатата и много подробна околна среда. Например можеш да видиш на един от корабите на Федерацията стаята на офицер с цялата й мебелировка, картини по стената и покривки за леглото, изпъстрени с федерални печати. Едно от най-привлекателните, зашеметяващи места в играта е Главната квартира на Звездната флотилия - древен кампус, разположен в Сан Франциско, със зелени проходи, страхотни картини, елегантни компютризирани стаи за разузнаване. **От гледна точка на механиката** AWAY TEAM е нещо истинско - с бързи движения и атаки за ин-



дивидуалните членове на отбора (или едновременни отборни оркестрации по време на паузите), движещи се визуални конуси за разположението на враговете и камери за сигурност (с динамични blind-spots, които ти казват кога враговете патрулират), мини-карти с обновяващи се индикатори за текущия обект(и)... и, разбира се, как можеш да се справиш с хората. Леките ръчни оръжия и много по-сериозните наглед пушки са само част от твоя арсенал, но далеч по-забавни са гранатите, сред които има огромно разнообразие - от леко нараняващи до смъртни. Когато например един враг се заинати и не иска да скрие голямоухата си глава зад ъгъла, просто стреляш директно; този хирургичен удар с граната не е точно онова, което корабният лекар би препоръчал, но със сигурност е крайно ефективен. Между другото, лекарите са само една от петте дисциплини, в които могат да специализират членовете на Away Team. И докато медиците лекуват твоите войници и сканират спасените за болести и импланта-ти, ти можеш да контролираш останалите членове по специалности - инженерни, научни, командни и разбира се, по сигурността. Всеки от тях има своя стойност. Чисто и просто при някои от мисиите не можеш да минеш без ключовите членове на екипажа. Няма значение колко убийствени снайперисти имаш, ако инженерният ти състав не се е справил с задачата си. **Дори и в светлото** бъдеще на Следващото поколение големите накачулени с оръжие дебелаци вдигат повече шум от дребните, обучени за тайно нашествие експерти. Away Team използва визуално-звукови вълни, индикатори за това точно колко шум вдига член на екипа, докато той/тя се промъква към леговището на врага. Има и други атрибути, които различните експерти от екипа притежават - командните офицери например имат далеч повече заложби за тайни акции от останалите, да кажем инженерите. Обаче отговорността за движенията си е твоя. Джон Прайс, водещият програмист на AWAY TEAM, обича да си прави технологични закачки, като често се изпълняват мисии, при които не само не се пролива капчица кръв, но дори не се задейства и една-единствена аларма. За разлика от него продуцентът на играта е много по-склонен да започне да си играе с гранатите, ако например обувките на врага не му харесат. **Засега** не се планира вариант на битка играч срещу играч, но се подготвят кооперативни мултиплейърни LAN мисии, където до шест играчи могат (всеки от тях) да управляват героите от различните дисциплини, да работят заедно, да обезвреждат силови полета и т.н. Paramount е разрешила и дала зелена улица на дизайнерите на играта да създават нови герои, технологии и сценарии, които да предизвикват често добричките от Федерацията. Подобно нещо наистина е рядка възможност и не всяко филмово студио би разрешило подобно нещо на гейм-дизайнерите. **REFLEXIVE** се надяват да създадат уникални, запомнящи се герои-личности. Включително различаващи се дори по дрехите си, формата на телата, начина на движение и начина на реагиране. Герои, които да остават живи в съзнанието на геймърите, след като приключат дадена мисия. Разбира се, персонажите от Следващото поколение може да се появят и на други места. **AWAY TEAM** е на път да стане сред най-добрите Trek-заглавия. Тя е по-малко ориентирана към изграждането на взаимоотношенията и характера на героите и много повече към директния екшън, но въпреки тази ориентация влиза в категорията на интелигентните игри. Away Team доближава нашия квадрант на игровата Вселена. Ние сме на ход: да се подготвим за сканиране на Ниво Две!

Voodoo Man

MG PLATFORM: PC | GENRE: SHOOTER | RELASE: 14.12. / 2k | WWW: N/A | P/D: ACTIVISION / ID SOFTWARE



QUAKE III TEAM ARENA

Реверанс към геймърите

Имам чувството, че фирмата ID най-накрая ще се научи как да играе с другите. Любителите на смър-



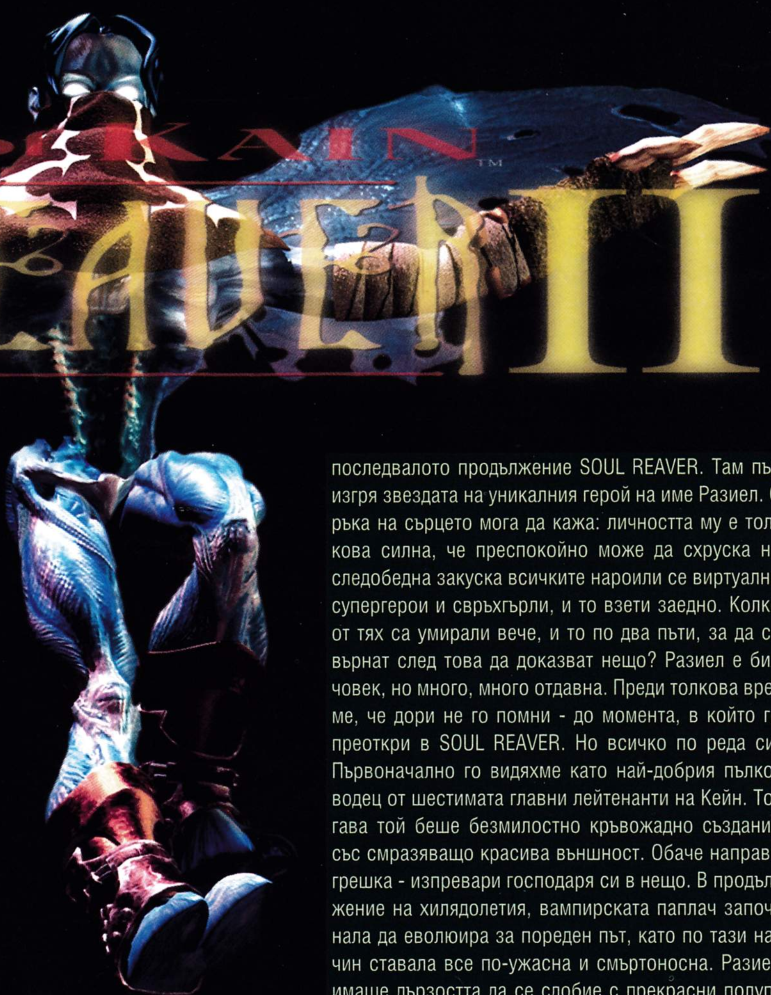
тни схватки сигурно са били удовлетворени от QUAKE 3 при пускането й миналата година, но геймърите, които искаха нещо повече от обичайната липса на стратегия от своя firstperson фаворит, сигурно си играят UNREAL TOURNAMENT. В интерес на истината трябва да се каже, че ID си е научил урока и пуска в края на тази година официално първото разширение на Q3, което се нарича QUAKE 3: TEAM ARENA. **Макар че успях** да видя само три нива, общо нивата, които TEAM ARENA добавя, са дванайсет. Цяла дузина чисто нови нива, а също и значителен ъпгрейд на оригиналните Quake III CTF карти с нови ефекти, оръжия и дори нови пространства. **Том Уилитс**, водещият дизайнер на ID, казва, че наистина са се вслушали в това, което са имали да им кажат геймърите. Така са извършени подобренията в разширението на играта. Трите нови оръжия вероятно са големите добавки в това разширение. Едното от тях, nailgun, е кръстоска между пушка и оригиналната Quake nailgun, и поразява враговете с експлозия от стоманени нокти. Второто ново оръжие - proximity launcher, изстрелва отблизо серия от мини към нищо неподозиращите врагове. А третото оръжие изглежда и действа като роден братовчед на NRA. То ще направи щастливи онези, които бяха обявили траур по повод липсата на chaingun. **Освен** това в разширението има нови енергийни възможности (powerups), в това число Неуязвимост (Invulnerability - прави те неуязвим, но също така те обездвижва и те превръща в нещо неразрушимо) и Камикадзе (Kamikaze - превръща те в жива умна бомба). Специфичните екипни "powerups" като например Ammo Regenerator (регенерира амуниции), Stealth (прави те по-бърз, но и по-уязвим), Guard (прибавя 200 здравета & въоръжение плюс регенерация), Defender (двойно поражение) и Portal (прави твой собствен телепортер). Екипните "powerups" могат да се използват само от един играч в определено време и се намират вътре във всяка база на екипа. Освен това те могат да се използват само от членовете на екипа. За да се избегне проблема с еднаквия вид на членовете на екипа, TEAM ARENA предлага променяема външност на главата. Това позволява на един отбор да си избере тяло, но да даде на всеки от своите членове избор на до 10 различни мъжки или женски глави. А най-страхотното ново нещо в QUAKE е, че можеш да скачаш в телата на който и да е от твоя тим. Просто за всеки случай, ако се прояви като гаден страхливец. **Ако сте си помислили**, че ID са останали в новините от миналата година, време е да обмислите отново постановката си. Те са стари кучета и със сигурност са научили нови трикове.







Voodoo Man



Жестоката съдба на безсмъртните"Казват, че мъртвите не изпитват болка...Но нещата се променят!" Преди време го бяха казали това за мъртвите и болката. Е оказа се, че са сбъркали. Нещата се промениха, и то не само защото от EIDOS и CRYSTAL DYNAMICS лепнаха такова лого на най-добрата си игра - поне досега според мен. Обвинете ме в тотална пристрастност и ще бъдете прави. Трудно е да си обективен, когато става дума за дългоочакваното продължение на най-любимата ти игра. Но поне мога да се опитам :).Какво е чувството да разполагаш с цяла вечност? Как е да си обречен да притежаваш всичкото време на този свят? И колко ти коства да живееш вечно с грешките си? Никой смъртен не може да отговори. Защото не може да знае. Та той дори не може и да си го представи. Не, справедливост няма. И никога няма да има. Но тук не става дума за сляпа омраза и желание за мъст. А дали е справедливост? Едва ли. Може би просто е правилно. Не е като да няма избор - такъв винаги има. Само дето така трябва да бъде...Мисля, че не е честно. Не е честно, защото от оригиналния сценарий на LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER бе изрязана поне около една пета. И така отнеха част от чара и духа на може би най-епичната история в компютърния бранш. По абсолютно прозаични причини, като тотално надхвърлен срок и опасност играта да не се събере на единственото предвидено CD, махнаха няколко персонажа, орязаха сума кътсцени и омазаха тотално края. Имаше някакви мъгляви полуизречени обещания всичко, изпаднало от SOUL REAVER, да намери място в SOUL REAVER 2. Технически може би няма да е трудно това да се реализира, тъй като третата част на сагата покрай Кейн ще използва същия, макар и подобрен енджин както и втората. Фактически обаче, едва ли това ще се сбъдне. Историята на действието е малко вероятно да го позволи, въпреки че тя представлява именно пътешествие в миналото. За съжаление, малко по-далечното минало - това от оригинала BLOOD OMEN: LEGACY OF KAIN. Както вече видяхме в края на LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER, Кейн ни се измъкна под носа, и Разиел мина след него през Хронопласта (загадъчен времеви портал). Тепърва му предстои да разкрие тайните на древните раси, населявали някога Носгот преди неговото падение, да разбере какво се е случило с Колоните и да вникне в същността на вампирския геноцид. Разиел ще посети три ключови епохи: опустошен праисторически Носгот, погълнат от тирания; моменти от Blood Omen, разкриващи падението на Кейн; времеви участък между първа и втора част, който ще даде шанс Носгот да бъде спасен от "спасителя" си, оказал се в последствие тиранин. Както си му е редът, противникът е много по-многоброен, а бедните простосмъртни не вярват в благородността на каузата му. За капак на всичко има близки срещи от третия вид с двама Кейновци - единият е познатото ни от втората част чудовище, а другият - точно на прага преди да се превърне в него. Много от местата и героите, които той посещава и среща, са познати от първата част на играта. Неговата задача обаче не е само да се рови в миналото, но и със съобразителност и ум да направи изводи, които няма да се появят наготово. И пак на преден план излиза тезата за съдбата, волята, доброто и злото, назначението...Моля за извинение ония от вас, които не са запознати със света на Носгот и може би леко са чувстват като в небрано лозе. Затова се чувствам задължена да направя една кратка ретроспекция на историята - за недокосналите се досега до магията на SOUL REAVER. От нетипичен антигерой и главно действащо лице в BLOOD OMEN, Кейн се превърна в главен злодей в последвалото продължение SOUL REAVER. Там пък изгря звездата на уникалния герой на име Разиел. С ръка на сърцето мога да кажа: личността му е толкова силна, че преспокойно може да схруска на следобедна закуска всичките нароили се виртуални супергерои и свръхгърли, и то взети заедно. Колко от тях са умирали вече, и то по два пъти, за да се върнат след това да доказват нещо? Разиел е бил човек, но много, много отдавна. Преди толкова време, че дори не го помни - до момента, в който го преоткри в SOUL REAVER. Но всичко по реда си. Първоначално го видяхме като най-добрия пълководец от шестимата главни лейтенанти на Кейн. Тогава той беше безмилостно кръвожадно създание със смразяващо красива външност. Обаче направи грешка - изпревари господаря си в нещо. В продължение на хилядолетия, вампирската паплач започнала да еволюира за пореден път, като по тази начин ставала все по-ужасна и смъртоносна. Разиел имаше дързостта да се сдобие с прекрасни полупрозрачни прилепоподобни криле преди Кейн. Последният няма навика да прощава такива неща. Раздра ги със собствените си нокти и заповядва екзекуция. За вампирите водата е смъртоносна и Разиел бе хвърлен в гигантски водовъртеж. Но нещо го върна - Древният, загадъчното създание, прекарало цяла вечност на дъното на бездната. Разиел се промени. Абстрахирайки се от малко шашкащия факт, че изгуби долната си челюст и голяма част от плътта си, той вече не е вампир, макар че от друга гледна точка може и да изглежда, че се е превърнал в нещо по-ужасно. За да съществува в реалния материален свят, има нужда от души. Без душите на своите врагове е обречен да блуждае като бледа сянка в призрачния спектрален свят. Докато е затворен там, не може да помръдне дори треска в реалния свят, камо ли да се разправи с неприятелите си. Слънчевата светлина, колкото и малко да е, действа убийствено на останалите вампири, но за него вече не е проблем. Водата също не го погубва, а само го връща в спектралния свят - поне до момен-









PLATFORM: PC; PS2, DC RELASE: 03. / 2001 P/D: EIDOS / CRYSTAL DINAMICS
GENRE: ACTION / ADVENTURE WWW: N/A

та, в който Разиел придоби способността и да плува. Лека-полека в SOUL REAVER той се превърна в перфектно оръжие срещу вампирската паплач. А и на всичкото отгоре се сдоби с легендарния изсмукващ души меч, на когото е кръстена и самата игра. Междувременно трябваше да се пердаши два пъти с Кейн, да открие че е бил човек, и то един от най-дейните борци срещу тъмното нашествие, и да отърве бившите си братя (останалите лейтенанти) от мизерното им съществуване като мутирали в една или друга посока чудовища (макар че те едва ли го виждаха точно в тази светлина).Както вече се досещате, game-play-ят представляваше нещо грандиозно. Сума от загадките се решаваха в два свята едновременно, той като в призрачния всичко се променяше радикално. Противниците бяха впечатляващи създания, а за босовете да не говорим. Кътсцените бяха нещо повече от произведения на изкуството. Целият свят на Носгот бе издържан в уникален спиращ дъха готически стил. Сега, поне така изглежда, нещата стават още по-добри. Самият Разиел изглежда по-опасен и по-зъл от всякога - по модела му е било поработено наистина доста. Множество дребни подробности, които преди представляваха само неясни петна, сега ще радват нашите очи - като се започне от неговите собствени такива, през чудесно изрисуваната му наметка с отличителните белези на неговия вампирски клан и хилядите извивки до златистите инкрустации. А каква гледка са прокъсаните му криле, които ще се движат, все едно че живеят свой собствен живот... Мечът му с основания изглежда неземно красив и перфектен. Бекграундите и преди хващаха окото, но погледнете ги сега! Човек направо се чуди дали това пък не е artwork или извадки от кътсцена. Ако щете вярвайте, ако щете не, но наистина са screenshots. Всички предмети имат гладки и завършени очертания сякаш не са докосвани от човешка ръка. И тъй като точно това е целта, трябва да признаем че илюзията е перфектна. Това определено е абсолютният максимум, който може да се изстиска от стария енджин. Разбира се, външният вид не е всичко, макар че и преди, без да изглежда кой знае как, Разиел успя да очарова доста народ с хищническата си натура и плавните си движения -доста повече, отколкото бе във възможностите на колежката му от TOMB RAIDER. Обещават ни и удвояване на броя на полигоните по всяко създание, подобрени специални ефекти, по-интерактивна околна среда и текстури с по-голяма разделителна способност







(старият SOUL REAVER вървеше чудесно на 800x600 и 1024x768). Загадките в SOUL REAVER 2 ще изискват повече мислене от предишните, които от своя страна съвсем не бяха елементарни. Слава богу, влаченето на блокове из околността е по-малко. Не ме разбирайте погрешно, не че е трудно да се прави това с чудесните техники на героя да влачи, дърпа и премята, но просто отнема време. Време, което може да оползотвори по начин, отговарящ много повече на природата на Разиел - виждане на сметката на противници. А пък те са повечко: ловци на вампири, човеци, демони от паралелно измерение, духове от спектралния свят. Предполагам ви е известно, че начините на убиване на вампир не предлагат много вариации. Представете си само какви сериозни врагове са пред вас, след като започвате играта с всички получени способности от SOUL REAVER плюс самия меч! С течение на времето, естествено, придобивате нови сили и допълнения специално за reaver-а, чрез който се постигат около 40 умения.Много неща, за щастие, няма да се променят. Например огромните нива и непрекъснатия поток данни, благодарение на който имаме неудоволствието да виждаме надписа "loading" един-единствен път - при началното зареждане. Ето това точно е пример за подражание! Пада ни се отново да се насладим на технологията на морфиране на всичко при преходите от световете, която не веднъж ни кара да преминаваме оттатък и обратно, само за да видим как предметите се изкривяват, изникват площадки, застиват механизми или се отварят проходи. Разиел вече може да прибира предмети и да ги носи от едно място на друго, макар че все още няма да има инвентар. Най-хубавото обаче явно ще е разнообразието в довършващите врага движения (включително обезглавяване).Играта никога не е била линейна, и сега няма да стане - винаги имате поне три опции накъде да вървите и какво да правите, но за да излезете от дадена област например, за целта трябва да придобиете определена способност.Наточихте ли вече зъби за SOUL REAVER 2? Търпение му е майката, защото първоначално даденият срок вече отиде на кино - ставаше дума за късната есен на 2000 г. Дали обаче март 2001 звучи по-реалистично, един господ знае. Вероятно не, но нали надеждата умирала последна, та да се надяваме ,че по някое време в първата година от новото хилядолетие ще впием зъби в поредната битка с вампирите и демоните, забърсвайки попътно попадналите ни души. На който му звучи фаталистично, спокойно може да не си тика носа в недружелюбния Носгот. Който обаче е фен на готиката и си пада по повече или по-малко съвестни вампири, да заповядва. Крайно интересно изживяване се задава...

Cali



MG: PLATFORM: PC | RELASE: 11-12. / 2k | P/D: MICROSOFT / MICROSOFT GAMES
GENRE: ACTION | WWW: N/A

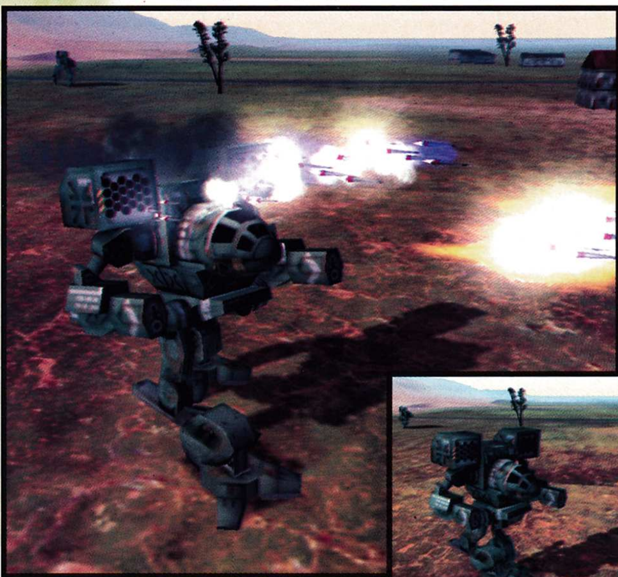
MICROSOFT приключва солидната си серия игри за 2000 г. с MECHWARRIOR 4. Имам чувството, че те може би нарочно са запазили най-доброто за накрая. Първата MECHWARRIOR беше причината да се бръкнем и да похар-



MECH WARRIOR 4 vengeance

чим купища пари за някакъв хардуер, наречен 3D card и за джойстик - нещо, което танцува в ръцете ти. Така и направихме тогава: отидохме, видяхме, купихме. През следващите няколко седмици след покупката прекарахме доста време, любувайки се на великолепните пейзажи и на 80-тонния mech, непрекъснато борейки се с досадните cougar mechs и с още по-досадните радиатори. Когато излезе MECHWARRIOR 2, тя просто възбуди отново силното ни желание, за да ни доведе до хубавата, но разочароваща MECHWARRIOR 3. Сега MICROSOFT и момчетата, чието дело е BATTLETECH UNIVERSE и оригиналната MECHWARRIOR, са призвани да възвърнат славата на тази игра с MECHWARRIOR 4: VENGEANCE, която трябва да се появи късно тази есен.

Първото забележимо нещо в MW4 в почти финалната версия, която ми попадна, е че този singleplayer сюжет не е свързан с предишните игри. Разбира се, мястото на събитията е все същата вселена, но вътре е вмъкнат съвсем нов сюжет. Събитията в MW4 се развиват през 3063 година и са фокусирани повече върху Вътрешната Сфера (Inner Sphere), отколкото върху битките между клановете от предишните игри. Също така, за разлика от предишните MW игри, при които на играчът е отредена ролята на наивник, който се опитва да се издигне в йерархията, MW4 ви дава ролята на ветеран, който трябва да спаси цяла планета. Пада ви се за играете Ян Друзари (Ian Drusari), принц и наследник на трона на царството Авион (Avion). Вие сте бил далеч от дома си дълги години, участвайки в битките между клановете. И накрая, когато се връщате като победител, откривате, че родната ви планета междувременно е била завзета от друго царство от вътрешната сфера, Стайнерс (Steiners), които са се възползвали от вашето отсъствие. **Първоначалната сцена**, както обикновено, е забележителна и ви дава емоционална мотивация за сингълплеър игра. Ян научава за съдбата на своя баща, а по-късно открива, че и сестра му липсва - вероятно попаднала в лапите на Steiners. Двайсет и шестте singleplayer мисии ни водят през пререндвани сцени, видео с екшън на живо, видеоинструкции преди мисиите, а също така и през една много добра синематика. Както винаги, MICROSOFT и FASA не са пестили време, пари и усилия, тъй като всичко изглежда гладко и полирано. **Сюжетът обаче** не е единствената разлика. Има други очевидни различия. Липсват например отличните обучения (tutorials) от предишните версии, а на тяхно място има няколко нови характеристики, подходящи за новия потребител. Първо, MW4 има по-чист, по-интуитивен интерфейс. При MECHWARRIOR 3 се налагаше да знаеш много команди от клавиатурата. Адски досадно! Затова пък Четворката може да се изиграе почти цялата без да си отделяш ръцете от джойстика. С изключение на няколко малки команди като например изглед (зрителен ъгъл), всичко останало, от което се нуждаеш, е върху джойстика. Мишената е открита - ако искаш да се прицелиш в крака например, просто го правиш. Тоест няма обучение, но след като играчите веднъж си създадат пилотен профил (играта поддържа до пет различни профила, така че повече играчи да могат да минат през това със своя собствена скорост), те могат да преминат към първо ниво. По-ранните нива, разбира се, са по-лесни, и има няколко менюта, които да ви водят. Но съществуват и четири трудни настройки, които не само повлияват на въоръжението и точността на противника, но и доста повишават неговия AI, което предлага на по-печените играчи повече предизвикателство и удоволствие. **Познавачите** на MECHWARRIOR веднага ще забележат колко по-бърза е играта сега. Разработчиците са направили това, защото са се допитали до феновете и са разбрали, че те искат повече екшън. Ето защо сега Mechs тичат по-бързо и се обръщат по-бързо, а оръжията имат по-малко време за рециклиране. Крайният резултат е игра, която успешно смесва екшъна на един first-person shooter с так

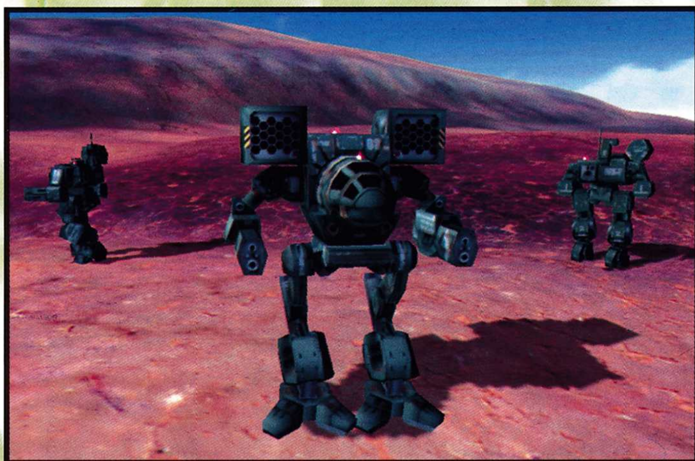








тическите умения. Това става ясно още през първите четири мисии на играта, когато играчите получават помощ от партньорите си Lancemates. Въпреки че оцеляването на някои или на всички твои партньори в мисията не е абсолютно задължително, играчите искат да запазят новите си съдружници, за да имат повече стрелкова мощ и командни бонуси. Издаването на команди е лесно - става чрез функционалните бутони и менютата, а също и като кажеш на Lancemate: "Атакувай моята мишена!". По-добрите играчи го правят в крачка. Направлявайки играта чрез новия Sidewinder Force Feedback 2, наистина усещате колко побързо е всичко. Просто онези, предишните Mechs, които едва-едва се обръщаха и се тътреха бавно, вече ги няма. Независимо къде се биете и какъв е пейзажът - лунен, алпийски, полярен, пустинен, градски или друг, нещата със скоростта просто идват на мястото си. Ускоряването и обръщането става чрез ръчката,



зрителният ъгъл - чрез бутоните, а ракетите са лесно управляеми, ако ръката ти е стабилна. **Но както знае всеки** любител на MECHWARRIOR, половината от битката се печели не на бойното поле. Като имаме предвид тези грамадански същества в MechLab, този път е по-лесно. Както и при предишните версии на MW, геймърите трябва да настроят почти всеки детайл, като се започне от въоръжението и радиаторите и се стигне до оръжията, скоростта и обвивките. И понеже играчите сами решават дали да се впускат в дадена мисия денем или нощем, съответно трябва да се погрижат за лампите и усилване на осветлението при нощните битки. Най-голямата промяна при MechLab обаче е в системата на оформление. Може да се избира между повече от 40 различни балистични, ракетни и лъчеви оръжия. Hardpoints от предишните игри ги няма - на тяхно място има слотове за оръжия (weapon slots). Това е направено, за да се избегнат глупави моменти като например лазери, които излизат от ракетните установки на Madcats в MW3. А за клан-играчите, които са свикнали да проектират своите Mechs от начало, т.е. за клан-шаси Mechs, каквито са например Shadowcat, има няколко слота, така наречените омни-слота, които стават за всяко оръжие. С новия drag-and-drop интерфейс пък поставянето на тези оръжия не би отнело повече от няколко секунди. **Новите оръжия** включват балистичното оръжие Longtom, а още и... Но нека не разкриваме всичко, а да оставим нещо и за изненада. Има седем нови Mechs, включително тайнствения 60-тонен Аргус (Argus) и четиринайсет от предишните ни любимци като Atlas, Cougar, Madcat и Dashi. На разположение са също някои нови отбранителни системи, реактивни и отразителни, които предпазват от балистични и лъчеви оръжия. Има и самолети, които те издигат високо в небесата, а после пикираш рязко към сградите, дърветата и, разбира се, върху другите Mechs. **За геймърите, които предпочитат да намерят смъртта си** от някой свой онлайн приятел, MW4 предлага мултиплейърна поддръжка - няколко различни варианта, както за единична, така и за отборна игра. Освен 64-те различни икони, които идват с финалната версия, тези от вас, които са по-творчески настроени, могат да си сканират собствените лица (или друга част от тялото си) и да ги поставят върху Mechs. Поддръжка се предвижда и за гладното mod общество - редактор на нива, който ще се появи малко по-късно. Това е нещо като програма за рисуване, която също е drag-and-drop. Ако искаш планина, просто си я преместваш чрез dragging, където я искаш. **Дебютът** на играта се очаква през средата на ноември, т.е



по времето когато четете тези редове (те, естествено, са писани по-рано). И ако тя наистина вече не ви е попаднала в ръцете, не ви остава нищо друго освен да хвърлите поглед на супергotините скрийншотове. Играта ще поддържа мрежова игра през LAN, през Интернет или през Microsoft's Gaming Zone. **Въпреки че** дотук всички неща изглеждат добре, все пак играта си иска сериозна системна конфигурация - минимум PII 300 с 64MB RAM и солиден 3D ускорител. Но ако тя е толкова добра, колкото оригиналната, първата MECHWARRIOR, изобщо не му мислете, ами хуквайте да си търсите нови, по-мощни ускорители и джойстици.

Voodoo Man

Вече над 15 години холивудската фирма WESTWOOD STUDIOS разработва игри, като едва ли са оставили жанр, непокрит в един или друг момент. Безспорно най-големият им хит, разбира се, е бил и си остава поредицата COMMAND & CONQUER, видяла за пръв път бял свят през 1995 г. По-малко известен обаче е фактът, че за нейна основа е послужила добрата стара PC игра от 1992 г. DUNE 2 - пионерска в realtime-стратегиите. Тихомълком подминаваме опита за нещо като избърсване на прахоляка от нея с неуспешното renew DUNE 2000. И ето че сега, осем години по-късно, усърдно се работи върху друго продължение на име EMPEROR: BATTLE FOR DUNE.

EMPEROR: BATTLE FOR DUNE

Този път явно WESTWOOD се прехвърля трайно в света на 3D RTS. Не току-така в другия, подготвян от тях в момента хит - екшъна COMMAND & CONQUER: RENEGADE, също здраво се ползват 3D технологии! Идеята им представлява вкъкване в триизмерното пространство на добрата достъпност от C&C или RED ALERT 2. Но това на практика ще е много повече от 3D версия на вече познати ни неща, тъй като тактиката се разработва на по-високо ниво преди всяка битка, избира се между осем различни фракции, действието се развива в четири отделни свята и цялата кампания може да се изиграе online. **Историята е позната** - къде от книгата на Франк Хърбърт, къде от филма на Дейвид Линч по нея, както и малко от предишните игри на същата тема. Светът на Дюн се ръководи от аристократични династии и от прости принципи. Който владее добива на подправката меланж (даряващ мъдрост, удължаващ продължителността на живота и правещ възможни междузвездните пътувания наркотик, към който пристрастяването е повече от лесно), владее и планетата Аракис, позната още с името Дюн. Това е пустинен свят на безбрежни пясъци, палещо слънце и безмилостни гигантски червеи. В миналото император Fredrick IV разпределял сферите на влияние между династиите според собствените си интереси, като за целта често ги настройвал едни срещу други. Но сега, в 10 190 година, той е мъртъв и династиите развихрят враждата помежду си, използвайки всички средства в името на постигането на целта. **Както и преди**, се играе с атреиди, харконени или ордоси, като ще е възможен съюз с до две от следните подфракции: House Ix, фремени, сардукари, Гилдията и House Tleilaxu, което носи допълнителни екстри. Всяка от основните фрак-



House Harkonnen: те управляват с железни мерки. Страхливците при тях се наказват с бавна и мъчителна смърт, а повишения се получават за измами, предателства и убийства. Сега те са окупирали Giedi Prime - постиндустриален свят, задръстен с токсични отпадъци и свръхнаселение. Свирепата им природа резултира в ужасяващ външен вид на единиците и превозните средства, а суперорръжието им е анихилиращ всичко атомен взрив. Техният Devastator е мощна трикрака машина, която умее както да атакува, така и да се защитава. Харконените използват още доста единици, оборудвани с огнемети, както и Ink Vine Catapult, който разхвърля контейнери с отрова по бойното поле. Класическото им оръжие е Buzzsaw - смъртоносно за чуждата пехота и унищожаващо полетата с меланж. **House Ordos:** заемат не толкова добре разкрита част от вселената на Дюн, тайнствени жители на покрития с лед свят Sigma Draconis. Ръководени от таен картел, те са се специализирали в контрабандата на оръжие и заедно с House Ix са основните доставчици на такова във вселената. Армии-

ции разполага с от 15 до 20 уникални единици и сгради. Общи за всички са единственото constructionyard-ът, комбайнът и основната пехотна единица. **House Atreides:** благородна раса, произхождаща от Caladan. Управлението им има за приоритети благоденствието на обществото и духовността, което пък гарантира тотална лоялност на поданиците и армиите им. Техният емблематичен цвят е синьото, а характерният им стил, този път, изключително успешно е получил оттенък на древния стил на маите. Красивият сокол е намерил място почти на всяка сграда, по летящите орнитоптери, а суперорръжието на атреидите - hawk strike - представлява свръхзвуков импулс и холографска проекция на огромен сокол, който обръща в бяг противниците и временно ги парализира. Отново влизат в действие техните Sonic Tanks, но вече оборудвани с тъпаните за привикване на пясъчните червеи. Minotaurus се нарича ходещата артилерийска платформа, която може да се използва като мобилна защитна кула. Mongoose е негова олекотена версия и използва преимуществата на въртящата се кула - тази единица може да върви и да стреля в две напълно различни посоки. Познатият Carryall е мощно оръжие, притежаващо способността да взема и разнася не само собствени, но и вражески единици.



те им се състоят главно от наемници, но въпреки доброто заплащане, процентът на дезертиралите е изключително висок. Единиците им изглеждат прости и изчистени - танкове, канонерки, превозни средства на въздушна възглавница - за повечето от тях са характерни щитовете и способността за регенерация. Техният kobra cannon например се държи като нормален танк, но може и да се превръща в артилерийско оръдие. Свръхоръжието им е гигантско кълбо електричество, абсолютно смъртоносно за всичко по пътя си. DustScout-ът е разработен специално за новия тип прашен терен - dust bowl. Тази паякоподобна единица се заравя в пясъка и изненадва неприятно врага. Техните саботьори отново се появяват, както и Deviator-а, който е в със-



PLATFORM: PC RELASE: 4-8 / 2001 P/D: EA / WESTOOD STUDIOS
GENRE: STRATEGY WWW: http://www.westowood.com/games/emperor

тояние да поеме контрола над чуждите единици за кратък период от време (приблизително 30 секунди). **House Ix:** доставчици на оръжие, които биха станали съюзници на всеки, който може да си го позволи. Избягват личното участие в конфликтите, но допринасят значително за тях и печелят от това. Чрез тях можете да се сдобиете с ценния холографски проектор, който създава изображения на ваши или чужди единици - както ви изнася, според случая. **The Fremen:** фремените са местните жители на Аракис, еволюирали в мощни воини в резултат от живота на суровата планета. Те обожествяват пясъчните червеи и са в състояние да ги контролират. Ако се сьюзите с тях, можете да привикнете дори да яздите гигантските същества. Фремените строят тайни подземни оазиси с надеждата да превърнат родната си планета в малко по-добро място за живот. **The Sardaukar:** личната гвардия на бившия император, безмилостни воини, които респектират фремените, но ги считат за врагове. **The Guild:** Гилдията е усъвършенствала междузвездните пътешествия с помощта на навигатори - хора, потънали в газ от меланж. Готова е да пренесе през вселената всяка от династиите срещу скромно заплащане. **House Tleilaxu:** те отбягват всякакви технологии и наблягат на клонирането и реанимацията на мъртвите. Презирани от всички раси във вселената, те тайно извършват конспирации с Гилдията. Наглед напомнят на зергите и притежават способности да придобиват външния вид на жертвите си. **Най-сетне излиза нов енджин** (дело на WESTWOOD и INTELLIGENT GAMES от Лондон), благодарение на който целият свят е рендиран в 3D полигони, може да се zoom-ва където си пожелаем, може да се върти всяка област или единица, може да се настройва свободно ъгъла на камерата. Напоследък голям зор видяхме с този ъгъл при много подобни игри, но тук изглежда ще станем свидетели на едно от най-добрите решения - скрол + десен бутон на мишката. **Както сами виждате**, всяка фигурка по екрана се състои от голям брой полигони, доволно голяма е (помните ли войниците с размери на бълхи в DUNE 2000?) и хвърля собствена сянка. Ефектите от сорта на експлозии и прожектори обещават впечатляващо динамично осветяване. Колко детайлна и въздействаща е околната среда, няма нужда да подчертавам - направо е очевадна красотата в тази стратегия. **Познатият** ни класически интерфейс е запазен. Всичките опции се намират от дясната страна на екрана, радарната карта вече е триизмерна и е релативна спрямо завъртането на камерата от ваша страна. Tab-овете, обозначаващи възможните за строене войници, превозни средства и сгради, са подредени в три спретнати колони. Двата tab-а отгоре на buildlist-а са за ъпгрейди и извикване на единици през междузвездното летище. Последните четири иконки най-отгоре служат за продажба и поправяне на сгради и за изпращане на unit-и на определено място или за задавене на команда retreat. Както виждате - системата е същата като преди, включително поставянето на waypoint-и и rallypoint-и и групирането на единици, а все още единственият ресурс в играта е меланжът. Разлика е в отпадането на необходимостта от бетонни блокове като основи на сградите - положителна според мен, защото това беше наистина досадно. **EMPEROR: BATTLE FOR DUNE** е разделена на 33 територии, в които се разиграват 100 случайно генерирани мисии. Историята се развива с помощта на смес от предварително рендирани анимации и заснети на живо филмчета, в които се появяват доста известни актьори - Michael Dorn (Star Trek), Michael McShane (Drop Dead Gorgeous), Vincent Schiavelli (Fast Times at Ridgemont High) и Lucita Vander (The Cell). **Мултиплеърът** има два режима - стандартен skirmish и амбициозен campaign mode за до трима играчи, които да изиграят цялата кампания по LAN или Internet. **Поне засега изглежда**, че играта може да тръгне на 266MHz Pentium II, но нищо чудно изискванията да нараснат и до Pentium III при максималната резолюция 1600x1200. **Добре звучи обещанието**, че дори и да загубим битката, пак можем да продължим мисията - опциите са да опитаме отново да завземем територията или да заобиколим просто врага и да получим друга цел, или пък да изпълним целта и тогава да се оттеглим, оставяйки територията в ръцете на врага. При избора на територия за атакуване трябва да се вземе предвид с какви други територии граничи, защото на всеки 10-12 минути получавате подкрепления от всяка контролирана от вас област по границите й с текущата. **Нека да не се лъжем.** Който е фен на DUNE във всичките й превъплъщения, той знае защо и е верен докрай. За него е сигурно, че ще посегне на този продукт на WESTWOOD. На другите им се пада да мислят, размишляват и избират...





Cali



MG PLATFORM: PC RELASE: 10-12. / 2k P/D: GOD / PHANTAGRAM
GENRE: STRATEGY / WARGAMING WWW: http://www.kingdomunderfire.com

KINGDOM UNDER FIRE

Корейската компания PHANTAGRAM си е поставила амбициозната задача да обедини в едно най-доброто от WARCRAFT, DIABLO, BALDUR'S GATE и TOTAL ANNIHILATION в уникален жанр: RTS + RPG. Абсолютно ясно е, че успехът зависи от начина, по който са изградени и съединени тези два основни компонента. Не, че не сме виждали множество опити за подобни хибриди, та да раздуваме случая твърде много, но в твърде малко от тях има стратегия наистина в реално време. В случая, май става дума за стабилна история, здраво подплатена с действащи лица и герои и с едновременно динамично и бързо развитие на събитията в стратегическата част. **KINGDOM UNDER FIRE** представя епическите битки върху континент, наречен Bersiah, където не спират раздорите между расата на Светлината (хора и елфи) и расата на Тъмнината (орки и човекоядци). Техните конфликти са резултат от траещата открай време вражда на боговете Amoth и Tobied. Текущата война, даваща материал за множество приказки и легенди, е известна под името Войната на Героите. Новите герои, които на свой ред се изправят срещу злото, са наследниците на легендарните рицари Хок. **Сред основните герои** е Rick Blood - "Господарят на мрака", който е надарен с голяма мощ и с магията на Тъмнината и за нула време е подчинил на властта си расата на вампирите Bellond. Неговият тъмен възход бил предсказан от принца и водача на дворцовите рицари Gernot Von Rechersberg, но пренаселеният с негови политически врагове Сенат игнорирал всичките му предупреждения. И така, Rick Blood тръгнал да завладява наред човешките царства. Първата му цел била Haroniden, която така и не получила помощ от Сената. Gernot обаче не се примирил с нещата и тръгнал да геройства на своя глава. **Стратегическата страна** на играта се състои от 20 линейни RTS за едната от двете кампании. Геймплеят е едно към едно познатият ни, например, от AGE OF EMPIRES, но със силно ударение върху екшъна. Нищо по-различно от нормалното: желязото е необходимо за строежи; златото за обучение на войници; маната за магически умения; храната за поддържане на живота на жителите. В пълната игра ще видим около 70 единици, всяка с уникални сили и възможности да придобие нови при увеличаването на опита й. Тъмният легион, например, използва повече агресия и камикадзе-атаки, докато хората разчитат повече на защитните умения. Ролевата страна също не се очертава като революция. Типът на мисиите напомня на тези в DIABLO. За всеки от седемте главни герои има седем мисии, чиято цел е придобиването на по-добри предмети и оръжия. Героите се щурат из 14 нива - главно пещери и подземия, напредат в нивата и получават нови способности. **KINGDOM UNDER FIRE** обещава да изглежда доста добре. Въпреки че всичко е двуизмерно, ефектът съвсем не е лош - поне засега изглежда симпатично. В играта има 120 000 фрейма анимация плюс 60 различни светлинни ефекта за заклинанията, както и шест набора от бекграунд схеми. **Седемте герои** са равномерно разпределени - по трима за добрите и лошите, а другият е някъде по средата в ориентацията си. Тоест, може да играе с всеки от останалите, включително в RTS мелетата. **Мултиплейърът** на играта ще поддържа до осем играча по WarGate.net и връзката ще се осъществява през самата игра. Типовете игра са от сорта на deathmatch, team deathmatch, league и tournament. **Един от възможните RPG** сценарии започва с това как Curian, Keithr и Moonlight пристигат в замък Kenderlief, изпратени на мисия от крал Gernot да помогнат на Lord Demetrich в борбата срещу орките. Обаче, бързо става ясно, че последният не се е загрижил много за запазването на достойнството си на владетел и с лека ръка заповядва да екзекутират пратениците - ето на това място, например, типичното RPG, разказващо някаква история, преминава в як екшън - радост за феновете на DIABLO... **Играта има потенциал да се хареса** не само на традиционни почитатели на подобни продукти. Дано и изпълнението да е на ниво. Всъщност тя вече трябваше да е излязла... дано все пак не закъснее, че кой ли обича да чака?

Cali









А ето ги и юнаците:

Rick Blood - първоначално известен като Rick Miner, той е Господарят на мрака, владетел на черната магия и предводител на всичкото зло.
Armarua - красивият дявол съветва Rick как да използва драконовото сърце - той е самолюбив измамник и се говори, че е роден в Кулата на хаоса.
Likuku - водач на червените човекоядци - поставя достойнството на своята раса над всичко; въпреки че е победил магьосниците от Hextor, той предава властта на Rick.
Richter the Righteous - бивш шеф на дворцовата охрана на Bellond, преместен в Hextor от Rick; няма доверие на Armarua и е отвратен от Likuku.
Keither - предводител на славните рицари Хок, основател и пръв крал на Azillia; покрай другото и спасител на човешката раса; въпреки че е мъртъв от известно време насам, участието му в играта не се смущава особено от този факт.
Currian - останал сирак от войната и с неизвестно минало, прочул се като най-велик герой на Втората война на Bersiah и водач на радикална военна групировка.
Moonlight - двестагодишен духовен водач на цяла Azillia и най-велик магьосник за всички времена, добър приятел на Keither и осиновител на Currian; усеща мощта на драконовото сърце у Rick Blood.

Струва ми се, че не беше много отдавна времето, когато Westwood Studios обяви, че ще разработва Command & Conquer: Red Alert 2. Обикновено такова изявление би трябвало да съвпада с очакванията и нарастващото нетърпение на феновете на C&C. Само че Westwood направи изявлението за Red Alert 2 твърде скоро след като се появи Command & Conquer: Tiberian Sun, която определено разочарова C&C-обществото с липсата на блясък и неоригинален геймплей. На онези, които са се разтревожили, че Westwood може да са си загубили усета и професионализма, ще кажа да не се притеснявам. Red Alert 2 доказва, че е едно от най-добрите неща, които предлага серията C&C. Очевидно целта на неговото появяване толкова скоро след Tiberian Sun е била да се заличат лошите впечатления от предишната игра и да спечелят отново феновете си.

Red Alert 2 използва разширена версия на Tiberium Sun game engine и се опитва да запали повторно старите пламъци на Red Alert, които я направиха толкова популярна. Сигурно, когато сте подочули за Red Alert 2, сте възкликнали: "А, не, само това не - още една скапана Command and Conquer игра!". И с мене се случи същото, но след известно колебание (и след като видях стилната опаковка, наподобяваща DVD), реших все пак да я пробвам. **Не може да не сте играли** или поне да не сте чували за Red Alert, освен ако сте прекарали половината си живот в усамотена пещера. Няма съмнение - това е класическа стратегическа игра, която имаше много нестандартни идеи. Играта от 1996, C&C: Red Alert, постави въпроса "Какво би станало, ако...?". въпрос, отнасящ се до възможността да се връщаме назад във времето, за да променяме историята в по-добра посока. В Red Alert, Алберт Айнщайн пътува назад във времето, за да убие Адолф Хитлер, преди последният да е успял да придобие властта. Само че, всяко действие си има последствия. Резултатът от това, което прави Айнщайн е, че Съветският съюз и Съединените американски щати започват война в Европа. **Red Alert 2** поставя малко по-различен въпрос: "Какво би станало, ако Съветският съюз реши да изненада Америка с едно непровокирано нападение?" **Както при всички предишни C&C** игри и тази сага се разгръща чрез една последователност от пълноценни видео cut scenes игри, но тази път, за разлика от другите, всичко е на по-добро ниво, особено страхотното участие на актьорите Рей Уайз (Powder, Twin Peaks, The Chase), Бари Корбин (Northern Exposure, WarGames, Who's Harry Crumb?), Удо Киър (Blade, End of Days, Armageddon), Кари Уърър (Sliders, Anaconda, Thinner) и още много други. Повечето от видеосцените са точно преди всяка мисия, но се случва много често да има актуализиране на целите и допълнителни елементи в хода на играта, които се разясняват по време на видео брифинги, във горния десен ъгъл на екрана. Като цяло , сюжетът и мелодраматичните герои разширяват доста силно преживяванията в геймплея и им придават чувство за цел, за насоченост. **Е, не липсват и няколко изненади.** При солова игра играчите трябва първо да изберат на чия страна ще се бият във войната - на страната на Алианса или на страната на Съветския съюз. И при двете има около двадесет мисии. Не искам да ви разкривам всичко по отношение на това къде се изпълняват мисиите (независимо на чия страна се биете), но само ще спомена, че ще посещавате места като Вашингтон, Ню Йорк, Флорида, Илинойс и Колорадо, да не изреждам други места по света. Например, в една от мисиите трябва да преведете британски шпиони през вражеските бази на полско-немската граница. Няма ги онези непрестанни битки по непознати, планински терени, покрити със сняг. Това допринася много за успеха на играта. **Към играта са прибавени** доста нови елементи, което прави Red Alert 2 по-тактическа и ви позволява да използвате околната среда в своя полза. Например цивилните сгради могат да се преустроят на гарнизони или да се използват като миникрепости от твоите сили. Бойните единици могат да се крият зад дърветата, а някои дори могат да се маскират като наистина като дървета, което добавя напрежение в битката. **Съществува** също така и single-player Skirmish mode - тоест, играете срещу изкуствения интелект на самата игра. На практика това е симулиране на мултиплейър срещу врагове, управлявани от компютъра. И, разбира се, както при мултиплейърите, има много променливи, които могат да се задават и настройват - например, брой на враговете, вид на картата, брой на кредитите, с които стартираш мисията, и т.н. Изкуственият интелект на играта (както при Campaign, така и при Skirmish mode) е доста непредсказуем и вече отдавна ги няма подсказваниците (pathfinding) , които се срещаха в старите C&C игри. **Отчитайки**, че си живял в лоното на цивилизацията през последните десет години, основният геймплей на Red Alert 2 не се различава кой знае колко от предишните C&C игри: играчите трябва да се обучават в пехотата, да правят превозни средства, да строят ключови сгради, да извличат минерални суровини, за да поддържат производствените си мощности. Трябва да могат да изграждат отбрана и нападение на много високо технологично ниво. И на всичкото отгоре да нанасят на вражеската армия колкото се може повече поражения. Дали всичко това е забавно? Ще прецените сами. **Геймплеят** в Red Alert 2 е с много повече екшън и много по-бърз отколкото при предишните игри (или други игри на RTS). Дизайнерите на играта този път са се постарали да подлютят добре нивата, да увеличат броя и достъпността на мощните супер оръжия, а когато е необходимо, при Easy setting, да подпомагат играча. Като пример за последното - подкрепленията мога да се спуснат чрез хеликоптер, кораб или самолет ако играчът получи поражение през първите минути на мисията. На отсрещната страна, ако флот унищожители плава мирно покрай брега, внезапна атака от съветските подводници Тайфун или от взвода гигантски мутанти може да спре придвижването на играча. Единственото запомнящо се изключение в този шеметен геймплей е нивото Тъмна нощ (Dark Night), приблизително пет или шест мисии, в които хитростта и незабезязаното придвижване на разузнавача играят по-важна роля отколкото скоростта, подвижността и грубата сила. **Съществуват** четири типа неутрални сгради, които могат да се превземат и използват като твои собствени: летища, болници, постове и нефтен дерик. В тези четири типа могат да съхраняват запаси, които да ти подсигуряват допълнителен паричен поток за базата. **Westwood** също така е използвал един RPG element по отношение на пехотата - бойните единици, които се бият по-добре и остават живи по-дълго време се възнаграждават с малки жълти







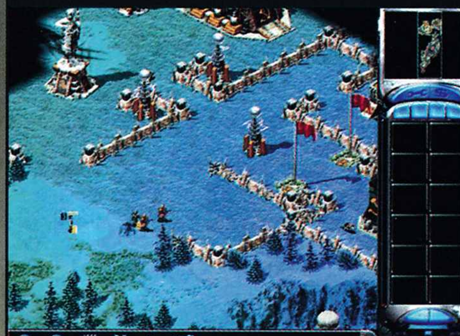


MG: PLATFORM: PC | RELASE: N/A | P/D: EA / WESTWOOD STUDIOS
GENRE: RTS | WWW: http://www.westwood.com/games/ccuniverse/redalert2

ивици, които означават добър прицел, добро въоръжение или други разширени способности. **В стремежа си** да се придържа към формулата на RTS играта: "по-бързо, по-голямо, по-смъртоносно", Westwood малко са разцентровали баланса на играта като са включили по-уникални и по-мощни бойни единици, вместо многото по-слаби и подобни една на друга бойни единици в по-старите C&C игри. Това повишава значително интензивността на играта и самите единици се балансират много добре между двете враждуващи страни - Алианса и Съветският съюз, въпреки техните различия. Нападате с няколко самолета? Съветските оръдия Flak ще се погрижат за това. Ракетните установки V3 може би достигат лесно целите си, но са уязвими както при въздушни, така и при наземни атаки. **Някои бойни единици** са еднакви и при двете противникови страни, например Разузнавателният сателит на Алианса и Съветските психични сензори. И двата вида устройства могат да откриват части от карта. Сред другите високотехнологични фаворити са: Устройството за контрол на времето, което създава бури със светкавици, Хроносферният транспортер, както и Желязната завеса - съветска технология, която прави своите бойни единици и структури временно неуязвими за атаки. **Друга част от геймплея**, която преди липсваше от Command and Conquer, но вече я към враговете, са ви необходими 10 минути. При това враговете ви ще знаят какво става, защото ще виждат отброяването на техния екран. Сега играчът трябва да спре старта на бомбата. Какво да направи? **Геймърите**, които искат да играят през Интернет мрежата на Westwood Studios тоест Westwood Online, могат да се наслаждават на голямо разнообразие от мултиплеърни игри. Има няколко познати геймплей стилове, а също и неколцина нови: Meat Grinder (Месомелачка - само пехота и танкове), Megawealth (Мегабогатство - инженерите трябва да



се доберат нефтените запаси на врага и да го продават за свежи пари вместо да добиват кристали), и Unholy Alliance (Несвещения съюз - всеки играч може да изгражда както от технологичното дърво на Али-







анса, така и от това на Съюза). World Domination Tour mode е едно забавно предизвикателство, в което имаме Северноамерикански, Европейски и Югоизточни азиатски театри. Има повече от 24 уникални карти само за мултиплеър, а има също така и генератор на случайни карти. Хубавото тук е, че вече не трябва да избирате между Алианса и Съветския съюз, а можете да изберете отделна страна, която Алиансът или Съюзът контролират. Алиансът има Америка, Франция, Германия, Англия и Корея, към Съветския съюз са Куба, Либия и Ирак. Какво ще кажете, а ? Всички световни туристически места за посещение. Всяка от тези страни си има свой списък за свръх арсенал, който се добавя към мултиплеъра. Германия има унищожители на танкове, Съединените щати имат страхотни парашутисти, а пък британците имат страхотни снайперисти. Откъм "червената" страна - Куба например притежава експлозивни терористи, а Либия има унищожителни камиони. **При игра онлайн** геймплеят на Red Alert 2 върви гладко. Съвсем леки смущения има когато строиш сгради например, но това не нарушава общото впечатление. **Графиките на Red Alert 2** са добри въпреки факта, че тя си е запазила добрите стари "класически" 2D корени. Не забравяйте все пак, че това е само една 2D стратегия в реално време, а не shooter на базата на Quake 3 engine, с много високи разделителни способности. Експлозиите не изглеждат съвсем като експлозии, а по-скоро като облак от пиксели, а хората не са точно това, което може да се нарече "детайлни" образи. Искам също да кажа да не очаквате 3D-полигони в стил Dark Reign 2 или Ground Control, невероятни динамични светлинни ефекти или добри синематични ъгли на камерата. Играта винаги е използвала просто, директно и пряко визуално представяне, на което може би му липсва блясък, но служи добре на играта. Трябва да призная също, има в Red Alert, това са морските единици. Те се връщат в Red Alert 2 с някои нови, неочаквани допълнения. Силите от Алианса имат на свое разположение, разрушители, круизи, самолетоносачи и странната нова бойна единица Делфин, която атакува корабите на враговете със сонарни усилвателни устройства. От другата страна пък (Съветският съюз) имат подводници, морски скорпиони и новото чудовище - Giant Squid (Гигантската сепия). Това чудовище поглъща на един дъх корабите на враговете. **Един пример** за новия вид напрежение, което носи играта - за да насочите и задействате една атомна бомба че големите градове и пейзажи изглеждат страхотно, независимо дали това е Статуята на свободата, центъра на Чикаго, Маями Бийч или нещо друго. Затова искам пак да подчертая - това е игра, която се върти около геймплея, а не около графиката. **Онази част** от играта, която не е претърпяла никакво подобрение, е вътрешно игровия интерфейс. От дясната страна на екрана има строителни бутони (tabs) за изграждане на единици, оръжия и сгради, а сега има един бар (със запълване) от долната страна, който помага при някои важни процедури - да групира бойни единици, де прелоцира войски и т.н. **Една търговска марка** като Command and Conquer не би си позволила игра с лош звук. Музиката в Red Alert 2 пасва на стила на игра. Гласовете на героите понякога са дразнещи, но пък в други случаи това ти помага да ги различаваш.

VoodooD

Струва ли си?

Red Alert 2 е игра, която ще си купят геймъри, които са си купили всички предишни Command and Conquer заглавия. Ще си я купят също и онези, които търсят прилична стратегическа игра. Red Alert 2 наистина отговаря на това условие. Ако си затворим очите за някои дребни графични пропуски и някои стандартни AI, можем спокойно да наречем Red Alert голяма игра. Горещо я препоръчвам на онези от вас, които искат поне веднъж в живота си да усетят стратегията в реално време. Не се изисква някаква висока PC конфигурация, така че всеки ще може да я играе на компютъра си. А който може да ѝ посвети повече време, наистина няма да съжалява! Играта Red Alert 2 ще му достави върховно удоволствие, ще я играе с часове. Да, този път Westwood направиха всичко навреме и реагираха адекватно. Убедете се сами, като си я купите.

PC Win: '95 / '98 / 2k / NT 6.0

MIN.: P II 266, 64 Mb RAM, 4xCD, 350 Mb HDD, 2MB SVGA

OPT.: P III 450 , 128 Mb RAM, ???(Full Install) HDD, 16MB 3D Acc.

Ускорител 3D: D3D; Мултиплеър: НЕ

Оценка 9/10

STAR TREK VOYAGER ELITE FORCE

Какво представлява в крайна сметка телевизионното шоу Star Trek: Voyager? Ами шоу, което не е от най-гледаните и, ако нямаше думата Trek в името си и ако не се появяваха герои от други програми, сигурно щяха да го отпратят в следобедните часове при сапунените опери. Актьорският екип не се сработва (явно е, пък и едва ли са случайни слуховете за вътрешни боричкания), сюжетите са твърде слабички и цялото шоу толкова се е отклонило от визията на Родънбъри, че просто май не е в същата вселена (или квадрант). Аргументът, че всяко Trek-шоу се нуждае от няколко сезона, за да стъпи на краката си, в този случай не е валиден. Next Generation беше ужасен в началото, но към края на третия сезон успя да изхвърли нагоре първия епизод Trek story arc, да представи най-страхотните негодници в историята на научната фантастика и дори да загуби капитана в края на сезона. В края на третия сезон Voyager имаше сръчен извънземен готвач и зъл капитан и почти беше завладян от раса извънземни, притежаващи технология, закъсняла с 200 години по отношение на технологията на Федерацията. Враговете плашеха Борг, без да впечатляват особено зрителите. Разказвам това, за да подчертая, че ELITE FORCE е съумяла да избегне всичките тези неща, които правят от Voyager тест за издръжливост по гледане, а в замяна на това осигурява интересно, завладяващо приключение. **В пресната ELITE FORCE** играчите сияят в опасно червената фланелка на Ensign Munroe в една Star Fleet (Звездна флотилия), подбрана от Tuvok, за да оглавят елитното поделение за охрана Elite Force. Кръстоската между сили за бързо реагиране и зелени барети, т.е. Hazard Team, е отговорът на въпроса: "Какво трябва да направим, за да се предпазим от загуба на толкова много червени фланелки при далечните мисии?". Екипът Hazard Team е обучен за малки колективни битки, макар че има по-добро въоръжение от средния представител на Звездната флотилия. Пирати нападат Voyager? Повикайте веднага Hazard Team! Трябва да се проучи призрачен извънземен кораб? Да дойде мигом Hazard Team! Каквото и да се случи, познайте от три пъти кого трябва да призовете! Munroe и останалите от Hazard Team излизат в първата си външна мисия, тъй като Voyager е транспортиран през пространството на непознато място и е заседнал в гробище за кораби. Екипът трябва сам да реши дали да разузнае и проучи останките на тайнствената машина на извънземни, наречена Forge, в опит да освободи екипажа и да се върне в квадрант Delta. **Гробището за кораби** не е най-оригиналният терен за StarTrek-сюжет, но начинът, по който RAVEN го използва, е наистина страхотен! Чрез поставянето на извънземна машина, която от време на време улавя кораби от различни точки на пространството и времето, RAVEN е в състояние да побере повечето от жестоките Trek-раси в единствен "епизод", без да се налага сляпо да натиква Klingons в Borg корабите в Romulan-пространството. Мисля, че най-върховият момент от играта са нивата, в които Munroe отива на тайна мисия чрез космическа станция, сглобена от Scavengers - многорасово сборище от същества, които са се обединили в една разпусната конфедерация, за да могат да оцелеят. Базата на Scavenger е направена от един по-стар Klingon Bird, кораб в стил Федерация XXIII век, който изглежда е от дяволската огледална вселена ("Mirror, Mirror" universe). **Играта определено триумфира** над досадното тв шоу по отношение както на сюжет, така и на екшън, но повтарящата се същност на финалната третина от играта започва малко да дразни. Екшънът в ELITE FORCE основно се развива вътре в космическите кораби и космическите станции и в резултат се появява повтарящо се разположение коридор-помещение-коридор. Ясно е, че играчите ще искат да тичат по доковете и коридорите на Voyager, но при всичките тези огромни извънземни кораби щеше да е по-удачно, ако в RAVEN бяха проектирали по-големи, по-открити пространства, така че играчът да не е непрекъснато затворен. В края на играта започваш да се уморяваш от повторенията: катерене по елеватор, вли-



Това е една от онези редки лицензирани игри, които успяват да работят добре в рамките на ограниченията на своя лиценз и в същото време преодоляват неговите недостатъци. Чрез подбора на най-интересните моменти от онова, за което може да се спори дали е най-слабото в StarTrek-сериите (а именно BORG, SPECIES 8472 и SEVEN OF NINE), чрез отстраняването на скучните моменти и чрез напомпването на екшъна поне 10 пъти, RAVEN са успели да създадат една много забавна игра, един великолепен first-person shooter. ELITE FORCE дава на геймърите едновременно пълнокръвна игра за един играч и турнир от страхотни схватки на живот и смърт, т.е. играчите получават в това отношение повече от тази игра, отколкото например от QUAKE 3. За съжаление обаче, на ELITE FORCE ѝ липсват синематичните качества, които издигнаха HALF-LIFE на игровия връх, а това вероятно е свързано с факта, че тя е направена на базата на телевизионно шоу. Въпреки недостатъците си, играта осигурява достатъчно забавление, което се отдалечава значително от повечето от епизодите на действителното шоу или филм, ако щете.

Който го може, го може...
... и обратно :о)





MG PLATFORM: PC | GENRE: FPS | RELASE: 09. / 2k | WWW: http://www.ravensoft.com/eliteforce | P/D: MICROSOFT / RAVEN SOFTWARE

Не бива повече да се страхуваме да сте с червена фланелка. Опълчете се и изритайте Федерацията по... :о) в тази FPS игра от RAVEN!

зане в стая, пълна с гостоприемни извънземни, придвижване по къс коридор, биейки се с разни извънземни по същото време, после отново друг елеватор и друга малка стая, този път пълна със сърдити дребни същества. Е, има някои брилянтни моменти, в това число тайните мисии на борда на Scavenger ship, и по-точно нивото "External Stimuli", което изисква да си проправиш път през страшничко, доста дълго пространство с ниска гравитация, или пък невидим под във вътрешността на Forge, водещ към дълбока пропаст. **Крайно впечатляващи** са демо-дисковете на ELITE FORCE, които показват интерактивни моменти в играта. В тях има наистина много добри неща. За съжаление, тези моменти са само в първата третина на играта. В началото на играта има няколко такива момента, но докато в HALF-LIFE те биха били просто in-engine синематика, която играчът може само да наблюдава, в ELITE FORCE можеш и да се намесиш. Има една сцена, в която ранен член от екипажа на Voyager пълзи по коридор, предупреждавайки за предстояща експлозия. Играчът има възможности да му позволи да достигне клапана и да активира силовото поле, да се изолира зад полето и да го наблюдава как изгаря. Но, съществува и втора възможност - да не направи нищо и да умре. В нивата Borg има случайни появявания на същества, които могат да бъдат застреляни, и това дезактивира най-близкия Borg, без от играча да се изисква да ги застреля. Щеше да е хубаво, ако имаше повече такива моменти по време на цялата игра - както в UNREAL, и тук най-добрите елементи идват в първите няколко мисии и след това вдъхновението някак си изчезва. **Това, че RAVEN** може да вземе най-последната 3D технология от ID SOFTWARE и да я накара да прави всичките впечатляващи неща, е повече от сигурно и дори документирано. Толкова сигурно, че се свиква с него. Играчите просто очакват от RAVEN да направи страхотно изглеждаща игра, и в това отношение ELITE FORCE в никакъв случай няма да ги разочарова. Q3engine-ът е впрегнат във всички видове употреба, включително в един кратък момент на дока на Voyager и всичките видове жестоки органични форми на живот. Лъчевите ефекти от оръжията са невероятни - до такава степен, че отвличат вниманието ти (като I-Mod енергийните дири). Текстурите са направени така, че да бъдат голямо предимство за цялата игра, особено при високомощна система с видеокарта, която може да се справя с великолепните текстури с висока разделителна способност, без забавяне на играта. ELITE FORCE категорично е най-добре изглеждащата StarTrek-игра, някога докосвала нашите монитори (разбира се, конкуренцията не е особено свирепа в тази категория). **Арсеналът в ELITE FORCE** нараства при всяка успешна мисия, като накрая достига пълна окомплектовка от девет оръжия, всяко от които има алтернативни огневи възможности. Стандартният Type I phaser и компресионната пушка са почти единствените оръжия, познати на Trekkers. Останалото е смес от експериментални играчки на Федерацията и устройства на извънземните, намерени при различните мисии. Seven of Nine е профучаващ Infinity Modulator (модулатор на безкрайността), който трябва да се справя със защитната приспособимост на Borg, докато въоръжението на Voyager включва граната, която унищожава други гранати или мини, както и фотонен заряд, минифотонно торпедо, което не би се задействало в близост до деликатен космически кораб. Има също и въртяща се пушка, минипушка тип Tetryon Disruptor и, разбира се, всички мощни оръжия, за които можете да се сетите. **Балансът на оръжията** работи добре при сингълплеър, но при мултиплейр не е добър. Оръжията, които изглеждат така страхотни в единия случай, са странно неефективни във втория. Ако се опитваш да стреляш през персоналното силово поле на друг играч с нещо, различно от фотонно торпедо или електродъгово оръжие, ще бъдеш невероятно разочарован. Всъщност, при мултиплейъра нещата и в още много отношения не са така добри, както при сингъла, където бонусите са очевидни. Нивата Deathmatch са малки и някак като в кутийки - което е странно, защото дизайнерите на нива в RAVEN имат поне толкова опит, колкото всички останали в индустрията на проектиране на 3D deathmatch карти. Може би след време мултиплейърът ще стане по-забавен, но засега за предпочитане е този на QUAKE 3 и UNREAL TOURNAMENT.





Voodoo Man

По-добра от HALF-LIFE? Не! По-добра от SOLDIER OF FORTUNE? Да! Ако беше попаднала в ръцете на второстепенен разработчик, играта можеше да стане толкова глупава, колкото и филмовите серии. В ръцете на RAVEN обаче щуротиите от тв-екрана са изчистени за сметка на много екшън и приковаваща графика. ELITE FORCE пасва точно на увеличаващия се брой добри StarTrek-игри и дори се различава с отличния FPS (само за онези, които търпят шум и не си лягат с гумени запушалки в ушите).

PC Win: '95 / '98 / DirectX 7.0

MIN.: P II 233, 32 MB RAM, 4xCD, 650 MB HDD, 3D Acc.

OPT.: P III 600 , 64 MB RAM, 650 MB HDD, 32MB 3D Acc

Ускорител 3D: D3D; Мултиплеър: 1-32

Оценка 8.5/10

Разработената от INFOGRAMES игра SOULBRINGER е доста особен микс: 3D action + RPG. Тя не е за всеки и обикновено мненията за нея са поляризирани - едните й се възторгват, другите не могат да я търпят. Което само по себе си никак не е зле, тъй като по-лошо от сиво безличие няма. Играта представя само част от епична битка, точила се в продължение на повече от хиляда години. Светът, на чийто фон се развиват събитията се нарича Rathenna. Историята е като извадена от жанровия калъп - спасявате света от зъл могъщ магьосник. Отдавна, ама много отдавна, демоните владеели всичко. Тези, меко казано, нелицеприятни същества имали стоманени юмруци и окървавени мечове. Обаче се появил герой, който ги затворил в кладенеца на душите, и всички останали били щастливи и доволни. Но опандизените сладури някак оцелели. Тъй като всяко време се нуждае от своите герои, и в Rathenna наблюдаваме възхода на двама велики представители на горепосочената група. Междувременно тъмнината се е върнала отново и необходимостта от нови герои става още по-належаща. Вероятно вече сте наясно кой ще запълни тази пазарна ниша - нашият човек, разбира се. В началото той е слаб, наивен и просто търси своя вуйчо. Не е наясно със света и с процесите в него, но с развитието на играта израства като личност и започва лека-полека (точно както и вие) да се оправя с доста шантавия gameplay.

Добре разбъркан коктейл

Не се наемам да кажа колко от вас ще дадат шанс на играта да ги очарова, но като нищо може и да не са чак толкова малко. Колкото и невероятно да звучи, все пак има с какво - напук на грозната графика, която "убожда" зле окото от пръв поглед. Историята се влачи мудно и доста скучно, а в първия момент не е изключено да имате и определени пререкания с интерфейса, който не е нещо суперсложно, но просто е малко необичаен. За да стигнете до стадий, в който наистина можете да се забавлявате, трябва да хвърлите доста усилия и да работите пестеливо с нервите си. SOULBRINGER не спира да удивлява с купищата контрасти, с които ни сблъсква. Дизайнът на менютата и екраните при зареждане са изключително добри, но за графиката нищо подобно не може да се каже. Направо му писва на човек от всички нови игри, които освен фантастични изисквания за памет, процесор и видеокарта (специално тук тези не са чак толкова трагични), имат нужда и поне от гигабайт свободно пространство (това вече си важи с пълна сила за SOULBRINGER). **След около тричасова инсталация** и тотално и окончателно задръстване на хардиска се конфронтирате с меню за избор на подходящ видеодрайвер. Да речем, че пробвате цялата ви предложена купчина подред. Нищо чудно при тотално омазване на монитора да получите потвърждение, че тестът е направен успешно. Избирате някоя разделителна способност, изчаквате малко и онемявате при огромните разноцветни правоъгълници и квадрати, които изпъстрят гледката. Шашнати и невярващи, сменяте драйвер или слагате по-висока разделителна способност. За съжаление, единичкият видим ефект е, че мишката ви започва да влачи. Графиката си остава все толкова ужасна, евентуално става поносима, ако я гледате от другия край на стаята. Моделите на героите имат изключително замърляни физиономии и такива гротескни диспропорции, сякаш до един са първи братовчеди на гърбушкото Квазимодо от катедралата Нотр Дам дьо Пари. От друга страна тези сакатльци силно контрастират с много плавни и гладки анимации и уникален сняг, хващащ окото повече от истинският и отразяващ по-красиво от него светли и ярки цветове като лилаво, виолетово и синьо в блестящите си кристалчета. За съжаление, доста от времето в играта се прекарва в закрити пространства, така че нямате кой знае каква възможност да му се наслаждавате задълго. **Архитектурата е на ниво** - нивата и градовете из тях са построени добре и изглеждат сравнително естествено. Можете да щъпуркате накъдето си решите из близките ливади, въпросът е че в повечето случаи няма защо да го правите. Зрителният ви периметър не е особено широк и по тази причина често се губите и връщате назад, за да се сетите накъде сте тръгнали преди пет минути. Карта има, но за да я видите, трябва да спрете и да я извадите, при това дори не смейте и да мечтаете, че може да я наложите върху околността и да се движите така - нещо, което е задължително и добре изпълнено при повечето игри. На всичкото отгоре ви заобикаля непрогледна тъма, която навява чувството, че сме се отправили на пътешествие в страната на вечната нощ. И още, в началото уж е нощ и всички магазини са затворени; на следващата сутрин те отварят и остават така до края на играта. Малко невероятен е този вечен ден, още повече че не се вижда нищо на две крачки? **Но покрай тези ядове**, имате шанс да забележите и няколкото положителни неща в SOULBRINGER. Системата за бой е значително по-находчива от безмозъчното млатене по бедната мишка, което масово упражняваме напоследък в разните касови продължения на известни заглавия. Всяко оръжие има до пет различни движения (примерно блок, привеждане, горен и долен удар) и дали ще получите достъп до всички тях зависи от натрупаните умения и опит. Битката е в реално време - можете да определяте всеки замах, който прави героя. Да не говорим за факта, че всяко оръжие има своите силни и слаби страни в зависимост от противника, срещу който сте се изправили - например е ефективно да млатите скелетите с боздугани и тояги, а мечове да ползвате срещу облечените в брони противници. Добавете към това уникалния набор от движения за оръжието и получавате наистина доста възможности, които само чакат да бъдат изучени. Всяко движение нанася определени поражения, трае различно време и атакува дадена част от тялото на противника. Но съвсем не оставайте с впечатлението, че битките са произведения на изкуството - съвсем не. Влачат се доволно бавно и лекичко действат на нервите. А колко нереалистично и глупаво е обаче по средата на битката да седнете да си хрускате ябълка, за да възстановите малко здраве... Свеж въздух внасят изригващите потоци кръв и ефектното обезглавяване на противника. **Справянето с магиите** в играта не представлява никаква трудност, дори става някак от само себе си. Кръговата магическа система се нарича Seculorum и е разделена на пет части - вода, огън, въздух, земя, дух. Естествено, не можете да имате всичко и се налага да избирате едни и да правите компромиси с други способности. Съответно расте и защитната ви способност срещу атаки от страна на елемента, който владеете добре.











PLATFORM: PC RELASE: 30.06. / 2k P/D: INTERPLAY / GREMLIN INTERACTIVE
GENRE: RPG WWW: http://www.soulbringer-game.com

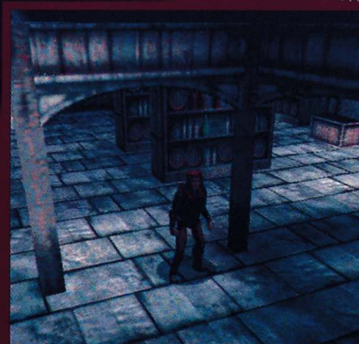
Soul bringeR



Обаче спрямо останалите елементи ставате твърде лесно ранимi. Нямате особен избор (ако не сте фен на непрекъснатия save и load), освен да ги развивате всичките някак паралелно и равномерно. **SOULBRINGER претендира**, че не е линейна игра. Това добре, но мътната история и малкото информация в журнала могат да ви докарат до състояние, в което горещо да пожелаете тя да беше такава. Защото трудно се помни какво точно някой ви е споменал в бегла връзка с някой от шестте куеста, по които търчите едновременно. **Геймплеят** може да се похвали с прилично разнообразие на действието. Монотонност има само в началото, по-нататък се вмъквате в замъци под прикритие, водите собствен легион в развитието на военните действия, спасявате прокълнати обречени души, проявявате се като бодигард. Може и да не е много точно, но на моменти се чувствате сякаш играете DIABLO с още по-грозна графика: трепете чудовища; събирате изпадналите от тях вещи; тичате обратно в града при NPC-тата, за да купувате и продавате; дори бутилчиците със здравето и маната са същите и оцветени в познатите цветове. **Изнервяща е полутриизмерността**. В 3D са героите, дърветата, оръжията и стените; всичко останало е двуизмерно. За цветно динамично осветление и дума не може да става. И всичко това можеше и да се преглътнем, ако не беше проклетата камера. Както и при другите игри с нефиксирана гледна точка, отпред цари хаос като в телевизионно студио зад кадър. Перманентно гледате всичко друго като арки, стени, статуи или по-височки забележителности на ландшафта, но не и своя главен герой. Камерата уж трябва да се върти така, че да представи най-добрия поглед върху нещата, но просто не го прави. Същински реализъм - тв-производствениците ще го потвърдят! **И тук с това проблемите не свършват** - направо с лопата да ги ринеш. Озвучаването е лошо, предметите са грозни до неузнаваемост и за тях не получавате никаква допълнителна информация като примерно колко здраве възвръщат ябълката или еликсира. Звуковите ефекти стават, макар че понякога определено се разминават с движенията. Музика почти няма, честта да я чуем имаме само в най-драматичните моменти и май това е добро решение, защото припкащия по седмия си куест геймър едва ли е много навит нещо да му припява като фон. **Изкуственият интелект почти липсва**. Противникът масово се юрва към теб, щом те забележи, а към края когато/ако станеш твърде могъщ, може и да хукне назад, ако реши че си твърде силен за него. **Каквото и да приказваме обаче**, играта си носи своите хубости за онзи, който иска да ги забележи. И ще намери своите поклонници. Нещо повече - има потенциал! Защото ако не бяха разните неприятни сакатльци, SOULBRINGER можеше да е и сред най-добрите RPG-та за 2000 г. Жалко, макар че играта не е за съжаление.

Cali





PC Win: '95 / '98
MIN.: P 233, 32 Mb RAM, 8xCD, 500 Mb HDD, 3D Acc.
OPT.: P II 300, 64 Mb RAM, 500 Mb HDD, 16Mb 3D Acc.
Ускорител 3D: ДА; Мултиплейър: НЕ
Оценка 8/10

Zeus

На пръв поглед "Зевс" е съвсем като своите предшественици. Като цяло нивото на трудност е понижено в сравнение с предишните заглавия. Това и обстойният (буквално стъпка по стъпка) tutorial прави играта лесно достъпна за по-новите и по-нетърпеливи играчи. Тук искам да отбележа, че старите пушки не трябва да провесват нос, защото винаги могат да се пробват на повисоките степени на трудност. Човекът, който се справи успешно с играта на степен "олимпиец" (по математика) може спокойно да се кандидатира за кмет на София. **Не си мислете**, че поради занижената трудност е намалено и количеството на сградите, които може да строите. Играта се радва на едно голямо разнообразие. Къщите, фонтаните, пътищата, фермите, наблюдателните постовете са все още тук. Новото е, че вече ще носите отговорност и за построяването на антични театри, където учениците от близкото училище за актьори ще поставят представленя. Вие също ще отговаряте и за гимнастическите салони, където ще бъдат тренирани спортисти, които да се състезават във вашите стадиони. Всъщност, ако полагате достатъчно грижи за спорта може и да спечелите медал на олимпийските игри! Естествено, освен медала, градът ви ще получи и други благини.

Когато стане дума за сериозни стратегии, в които не всичко се свежда до построй-войска-изнеси-противника, всеки сериозен геймър се сеща за две имена: "Maxis" и "Impressions". Първата компания, известна със Sim-серията си сега няма да обсъждаме. Вниманието ни ще бъде изцяло насочено към Impressions и техният Зевс. За справка Impressions са хората, стоящи зад поредицата Caesar, Pharaoh и неговото наскоро излязло продължение Cleopatra. Този път действието се пренася в древна Гърция, цивилизацията оставила най-значими следи в историята на човечеството. Отново поемаме ролята на градоначалник, в чиито ръце е съдбата на гръцките градове. От нашето управление зависи дали те ще просперират или ще потънат в разруха и забрава.



В "Зевс" не е пропуснато да се направи и пазарна реформа. Вече хората няма да получават храната си направо от складовете. Първо ще трябва да построите място за пазар (agora), след това там поставяте сергия за храна, чрез която поданиците ви ще бъдат снабдени. За всеки различен продукт си има и различна сергия. Нещо ново са жилищата на героите (всички тия дето се учат в училище, че даже и повече). Тях не можете да ги строите когато си поискате, а само в определени ситуации. Освен всичко героите са и адски капризни. Тезей, например, искаше да се намира близо до двореца, около него да има паркове и градинки, да е ограден от стена и да получи едиколко си делви вино и мрамор. Колкото е по известен героят, толкова по-големи са неговите изисквания, като на чело на класацията е Херкулес. За сметка на това, предимството да имаш герой около себе си е голямо, всеки отделен персонаж освен, че помага на града ти те защитава и от някое специфично чудовище, което иначе би ти сринало града. С течението на играта ще срещнете минотавъра, циклопа, Лернейската хидра, Цербера и тн. Срещите с чудовищата стават понякога случайно, кога заради сценария,кога някой от боговете се е разсърдил и е решил да ви накаже. Това ми напомня да кажа, че древна Гърция е нищо без своите богове, които са същевременно толкова еднакви и различни с човека. В "Зевс" е обърнато голямо внимание на този аспект от играта. В предишните части всичко беше просто: строиш храмче - боговете доволни, всичко е наред, забравиш за храмчето - боговете не са доволни и нещо се прецаква. Те нито се мяркаха, нито се чуваха. Сега всеки отделен бог се появява в града разхожда се малко и ти предлага да му направиш храм, като ти обяснява какво ще получиш в замяна (какво ще направи, ако го пренебрегнеш просто не е за разправяне). Като казвам храмове имам предвид огромни величествени сгради, а не схлупените колиби от предишните части. Освен това, за да се сдобиете с подобен монумент, ще трябва да се разделите с една особено голяма сума и количеството мрамор, което ви е нужно. Искам да кажа, че да имате поне един бог на ваша страна е голямо предимство, а и битките провеждащи се между тези същества не са за изпускане. По едно и също време не можете да благоворите повече от четири бога, тоест не можете да имате повече от четири храма. **За да не омръзва бързо** играта, авторите са се потрудили да измислят няколко кампании. Например в "Атина през вековете" трябва да ръководите великия град от неговото зараждане през войни до златния век от неговото съществуване. Можете да се пробвате с превземането на Троя рамо до рамо с Ахил или да помогнете на спартанците да развият своята държава, предпазвайки я от нашествениците. Хората, които обичат да строят градове от нулата могат да играят на някоя от отворените мисии, където няма никакви задачи за изпълнение. Изобщо сценариите са много разнообразни и предразполагат към дълги часове/дни,седмици/ игра. **Пишейки за промените** в Зевс не мога га не спомена и за интерфейса. Един от основните минуси в Pharaoh беше неразбираемото меню от йероглифи, което успя да откаже или уплаши голяма част от геймърите. Слева богу, такива опити за внасяне на "атмосфера" в "Зевс" няма. Сградите вече не се избират от едно общо меню. За всеки отделен тип посройка си има подменюта. Това до някаква степен помага за по-бързото ориентиране в играта, но по-нататък леко забавя играещия. И това не е всичко. Ако си спомняте в Ceasar, за да можеше човек да види дали навсякъде има достатъчно вода, трябваше да се рови някъде из менютата или да запомни множество от бързи клавиши. Доста изнервящо начинание, ако питате мен, но





за щастие вече всичко е оправено. Например, ако искате да видите къде има нужда от философи цъкате върху менюто, от което се строят училища и избирате "see philosophers", ако искате да видите хигиената- менюто с болниците и "see hygiene". Изобщо - поздравления за момчетата (момичета-та?) от Impressions за добре свършената работа в този аспект на играта. **Голям проблем** в предишните серии беше изкуственият интелект. Сигурно много от вас си спомнят моментите, когато цял един квартал можеше да западне поради решението на разносвача на храни, че трябва да

{БОГОВЕТЕ}

{Зевс} - Кралят на боговете.Най-страшен и най-силен, затова гледайте да не го ядосвате. Командва Хидрата. {Посейдон} - богът на моретата, познайте в какво ви помага, ако му харесате. Ако пък не му се нравите може да прати срещу вас Кракен. Споменах ли, че той е още и бог на земетресенията? {Хадес} - Повелителят на подземния свят, помага ви в копаенето на руда. Един начин да изрази недоволството си е Цербер. Няма какво повече да допълня. {Деметра} - Много е полезна тази богиня на плодородието. Превръща поначало неплодородната земя в плодородна, а и освен това е в близки отношения с Циклопа. {Атина} - Богинята на знанието и бойните умения, закрилничка на едноименния град. Дружи с Минотавъра. {Артемида}- Покровителката на лова, повишаваща хранителните ви запаси (ако се занимавате с лов, разбира се). Може да повиква амазонки, които да се бият на ваша страна, а срещу вас може да прати едно страшно брутално диво прасе, чието име в момента не мога да си спомня. {Аполон}- Братът на Атина. Освен, че може да предсказва бъдещето той помага и при олимпийските игри. Пълна противоположност на красивия бог е неговата ужасяваща приятелка Медуза. {Арес}- Всемогъщият бог на войната е идеален избор за всеки играч с офанзивни наклонности. Освен, че помага с войници в битката може да се включи и неговия дракон. {Афродита}- Богинята на любовта може да направи така, че никой да не поиска да напусне града ви. Но пък нейното протеже Хектор е добър в изнасяния от всякакъв род. {Хермес}- Пичът с летящите сандали и слабост към търговията може да се окаже полезен, в случай че изобщо не ви бива в сделките. Познава Сцила. {Хефест}- Богът ковач, идващ на помощ на всички занаятчии и може да бъде много лош, когато се разсърди. Железният Гигант е едно потвърждение на тази теза. {Дионисий}- Отговарящият по виното, веселието и празниците. Интересна е дебелата пияна жена, влачеща се след него и разкъсваща всичко по пътя си (когато Дионисий е в лошо настроение, разбира се).



отиде на разходка до другия край на града. А пожарникарите, които тъпчеха на едно място? В "Зевс" голяма част от проблемите са решени и играта наистина става по спокойна, но това в никакъв случай не означава, че в някой момент няма да се сблъскате с някое от интересните "хрумвания" на компютъра. Като цяло обаче съм доволен от нивото на ИИ-то. **Мисля**, че вече е крайно време да кажа и нещо за техническата част на играта. Графиката е хубава, но има още какво да се желае от терена - доста е постничък и почти не е променен, освен това дори и водата не е анимирана. За сметка на това, сградите са прекрасни, изпипани са до последния детайл и изпъкват на фона на заобикалящата ги среда. Трябва да видите храмовете на боговете със собствените си очи, за да разберете за какво говоря. Освен това, похвала заслужават и прекрасно пресъздадените хора и чудовища. Те се движат доста реалистично и създават впечатлението, че наистина вършат някаква

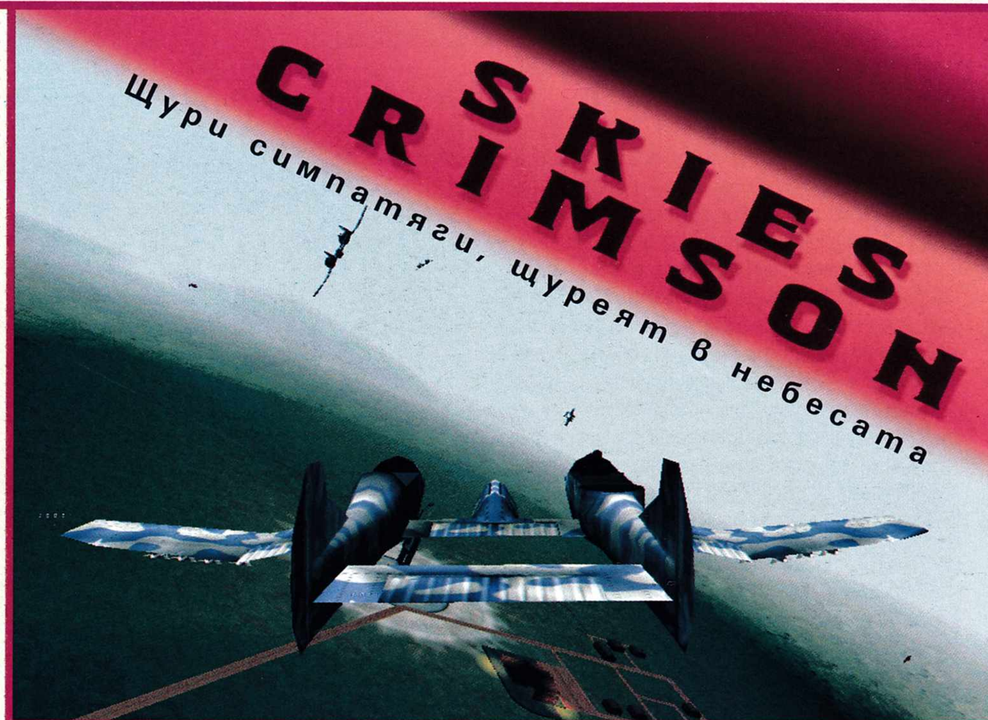


работа. Е, винаги има и някои изключения, като Артемида например, която има една будеща смях походка. **Друга приятна изненада** е и това, че може да се играе в разделителна способност 800x600 и 1024x768 като последната представя един по-добър поглед върху града си. Сигрно няма да ви изненадам ако ви кажа, че музиката е в древногръцки стил. За съжаление, не е нищо особено, монотонна и оставаща на заден план. След първия час, час и половина игра я замених с музикален диск. Не мога да кажа, че съм възхитен от звуковите ефекти, но пък в такъв вид игра те не са особено важни. Общо взето, всяка сграда си има характерен за нея саунд, плюс още някой звук за битките и това е всичко. **Играта няма много големи** изисквания към хардуера, така че я препоръчвам на геймърите с по-слаби машини. **В "Зевс"-а** няма очебийни бъгове, които да развалят преживяването, но все пак имам няколко критики. Първо, битките все още са в ръцете на компютъра и вашата роля е само да посочвате със знаменцето и да гледате. Знам, че това си е в стила на играта, но аз тайно се надявах да мога в "Зевс" да блесна с моята брилянтна тактическа мисъл:). **Друго**, от което съм недоволен, е бавно развиващото се действие, което в началото е малко дразнещо, особено за хора, свикнали да се гонят из нивата на Quake. Единствената ми по-голяма критика е, че понякога човек има чувството ,че това го е играл вече. Все си мисля, че създателите от "Impressions", можеха да се понапънат и да сложат малко повече новости, но парите си казват думата и както виждам от "Sierra" не са имали търпение да бръкнат в бездънния джоб на потребителя. Ще спра с критиката до тук, защото всяко зло за добро. Това е един много добър продукт и заслужава да му се обърне внимание. Лесното му усвояване и спокойният геймплей правят "Зевс" едно наистина приятно забавление след тежкия работен ден. **P.S.** Като се замисля изобщо не е толкова спокойно. Да видите какъв екшън беше, когато Цербера реши да тъпче незащитения ми град.

Warden

PC Windows: '95 / '98 / ME / 2k / DirectX 7.0
MIN.: P 166, 32 Mb RAM, 4xCD, 410 Mb HDD, 2Mb Vcard
OPT.: P II 266 , 64 Mb RAM, 600Mb HDD, 8 Mb 3D Acc.
Ускорител 3D: НЕ; Мултиплейър: НЕ

Оценка 8/10



CRIMSON SKIES

Щури симпатяги, щуреят в небесата

Понякога, но само понякога и изключително рядко, игрите дефинират жанровете. Обикновено подобни опити резултират в каши от жанрове, от които на човек може само да му призлее. Но понякога се случват и почти чудеса. По своя замисъл CRIMSON SKIES е нещо такова - тя събира и акцентира върху най-интересните аспекти на авиосимулатор, екшън и дори адвенчър. Може да звучи просто, но в действителност е направо гениално. Което, за съжаление, не може да се каже за изпълнението ѝ.

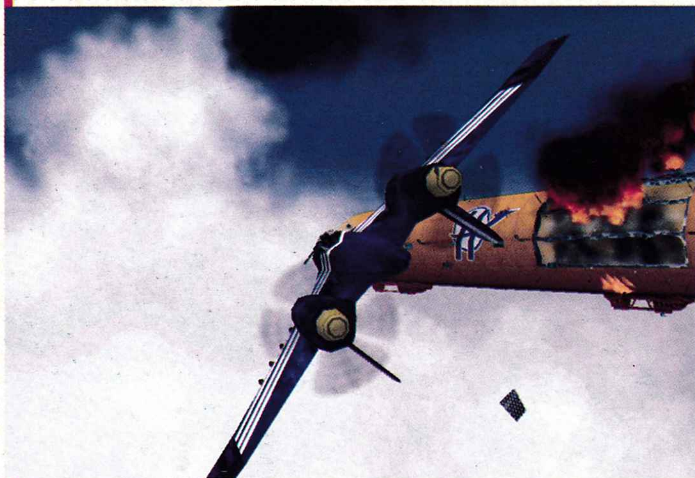
Играта се развива в едно алтернативно минало, в което Голямата депресия е разбила Съединените американски щати в малки регионални губернии, разкъсвани от непрестанни размирици. Поставени пред свършения факт на тоталната разруха на железопътната и шосейната мрежи, миниатюрните нацийки са принудени да развиват усърдно въздушния транспорт. Така, за отрицателно време небето се оказва препълнено с пътнически, товарни и военни летателни апарати. Съответно се появяват и въздушни пирати, които се превръщат от дребни бандити в обществени герои. **Светът на CRIMSON SKIES** се базира на популярната настолна игра на FASA (сега вече част от MICROSOFT). MICROSOFT и разработчикът ZIPPER INTERACTIVE са се постарали да създадат атмосфера в духа на криминале от 30-те години, с ударение по-скоро върху приключението и безразсъдното летене, отколкото върху чистото насилие и безразборното простреляне на врага. В този стил са издържани и моделите на самолетите - необичайни, лесни за управление и способни на какви ли не акробатични чудеса. Просто забравете за досадните аеродинамични фактори, за които при останалите убийствено реалистични симулатори трябва да внимавате, за да запазите устойчивост и управляемост на вашия самолет. Никакви клапи, елерони, тримери и колесници! Без значение с кой от самолетите летите, няма проблеми да се гмуркате надолу, да вдигате носа рязко нагоре, да завивате когато ви изнася и да прелитате на косъм над препятствията. Освен това, възможно е да си боядисвате аеропланчетата в каквито цветове ви скимне и да слагате разнообразни и забавни емблеми по носа, крилата и опашката. Същественото е обаче, че можете да си купувате нови части и оръжия, но трябва да се съобразявате с наличните си пари и с възможностите на носещата конструкция на самолетчето ви. Геймплеят е невероятен - и през ум да не ви минават всичките ония досадни работи, които трябва да имате винаги предвид при авиосимулаторите. Това не е симулатор, а чист екшън, и то от класа! Играта не е лесна, но не е и убийствено трудна. Всичко е изградено така, че да бъде максимално удобно и ефективно в гейм-процеса. Например, където при останалите игри целта се отбелязва със стрелки, тук има цяла увеличителна лупа, показваща избрания обект, когато не се намира директно в полезрението ви. При стрелбите автоматичното прицелване почти никакво го няма, т.е. ако срещнете някой ветеран, може да си го гоните докато не станете добри поне колкото него. При скачването обаче автоматичният докинг е направо безценен. Не е правдоподобно, нито възпитателно, но пък е много приятно, че дори и три пъти да се провалите в дадена мисия, пак ви допускат до следващата. Което ще рече, че изобщо не е задължително да сте небесен ас, за да поиграете малко тази симпатична игричка. Просто спокойно се потапяте в екшъна, без да мислите за изключително взискателните съществени аспекти по детайлното управление на полета. Достатъчно е най-вече да внимавате къде е земята и да не се ударите в някой хълм. Разбира се, винаги има опасни места, където трябва да прелетите да речем през подземни тунели или под някой мост - успеете ли да го направите обаче, триумфът ви бива автоматично запечатан на моментална снимка. Така накрая можете да се хвалите с цял фотоалбум от самоубийствени маневри. **Графиката на играта** е направо страхотна. Пейзажите са разнообразни, а цветовете - чудесни. Идеята се подхранва от подходящата смяна на обстановката с развитието на действието. Дори при минималната разделителна способност 640x480 окото ви няма да спре да се радва, а при максималната 1024x768 направо онемявате. Въпреки че детайлите не са на нивото на тези в COMBAT FLIGHT SIM 2, околната среда и моделите са отлично направени. Едва ли има друга игра от подобен тип, в която да сте толкова близо до така интерактивната земна повърхност. Пък и кога друг път ще прелетите през филмово студио в Манхатън? **Кампанията се състои** от 24 мисии и разказва историята на Nathan Zachary и неговата банда пи-







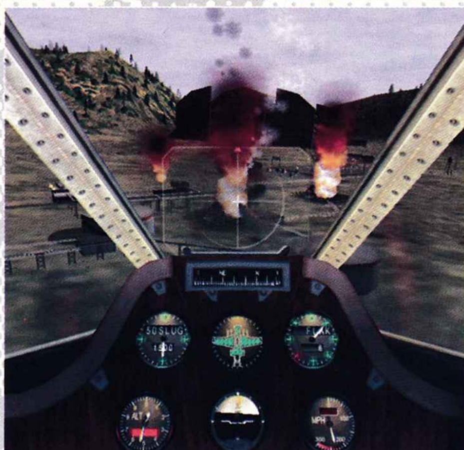
MG PLATFORM: PC RELASE: 15.09. / 2k P/D: MICROSOFT / ZIPPER INTERACTIVE
GENRE: ACTION/SIMULATION WWW: http://www.microsoft.com/games/crimsonskies/

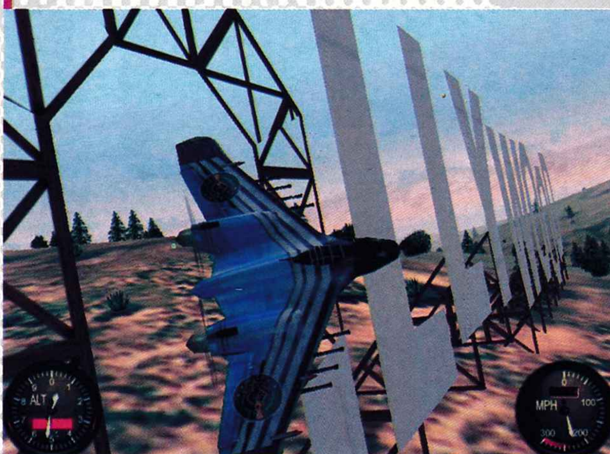


рати, известни като Fortune Hunters, които бродят от Хаваите до Холивуд и обратно, търсейки богатство и слава. Всяка мисия се предхожда от брифинг с карта и озвучаване от самия Nathan Zachary, както и от диалози между неговите хора. Актьорите, които са се погрижили за това, явно си разбират от занаята. Ефектите определено стават, музиката напомня доста стила на тази от Индиана Джоунс, но малко удря в ушите - докато разучавате менютата, съществува сериозна опасност да пострадат тъпанчетата ви. **Мисиите са комбинация от битка и безразсъдно летене.** Инструкции получавате на всяка крачка, особено за първоначално непредвидени в брифинга събития. Извършването на опасна маневра предизвиква съответните коментари от колегите ви. Последните, обаче, вършат каквото си знаят и могат, т.е. неподатливи са към ваши заповеди и дори съвети. Единственият проблем в развитието на кампанията е абсолютната линейност и все същото развитие на действието при всяко преиграване. И точно това, общо взето, дразни, особено ако преигравате въпросната мисия няколко пъти, само защото например в края й не можете да се скачите правилно с някой вражески, уж вече заловен самолет. А, колко разнообразни неща трябва да вършите, хич не можете и да си представите - играта може спокойно да послужи за сценарий на холивудски блокбастър и ще се представи доста по-добре от някои от последните филми от сорта, на които станахме свидетели. Представете си само: скачате от самолета си на крилото на бомбардировач; взривявате вратите на хангар, за да отмъкнете поредната плячка; прелитате ниско над препускащ влак, за да спасите няколко очарователни дами; между другото профучавате през снимачна площадка и спасявате германски ракетен специалист. **Управлението на самолета** с клавиатурата не е трудно, с мишката също се свиква след известно време, но джойстикът е определено най-доброто решение. Маневреността и стабилността обикновено са в обратна връзка една спрямо друга в зависимост от типа самолет, така че преди да полетите избирайте такъв, който да ви свърши работа за конкретната мисия. Ако ще наблягате на въздушните двубои, вземете нещо по-леко и повратливо, както и превключвател на first person view. Случи ли се да сваляте вражески цепелин, единственият ви шанс е самолет с по-здрава броня и усилена огнева мощ. Когато се налага да прелитате ниско под и между разни неща, по-удобен е външният поглед, който показва относителното ви положение спрямо предметите. И никога не забравяйте: щом вашият собствен цепелин Пандора нададе зов за помощ, мигом зарязвайте всичко и побързайте - опукат ли го, спукана е и работата на мисията. **Мултиплеърът** включва deathmatch, capture the flag и бой на цепелин срещу цепелин, като се поддържа от MSN Gaming Zone, от TCP/IP и IPX протоколи, а също и през директни серийни връзки. **Както обаче напоследък** се налага като трагикомична мода, много добри игри излизат на пазара твърде рано, в смисъл не доработени, след което после геймърите се юрват подир пропуснатите от авторите бъгове. CRIMSON SKIES също не прави изключение в това отношение. Проблеми от подобен характер има на кило - дълги времена за зареждане, стабилност, и най-лошото - загуба на save-овете. Най-често това бедствие се случва, когато поиграете с един пилот, а после решите да натоварите запазена игра на друг. Или пък влезете за малко в мултиплеър и именно тогава забележите, че играта някак мимоходом е изтрила всичките резултати от канските ви усилия. Грубо казано, кампаниите далечно наподобяват игра на руска рулетка - дали ще се гръмнете няма нищо общо с вашите способности, а само с късмета ви. Вече има пуснат patch, специално за тази тежка игрова болежка, но колко е ефективен, може да се разбере само с пробване. **Дотук - толкова! Приятни полети и умната, че безумните разходки из въздуха определено не са за всеки:)**

Cali







Като оставим настрана "страничните ефекти", както се казва за лекарствата, иначе играта е изключително забавна и пристрастяваща - в най-положителния смисъл, разбира се. На фона на това, ядовете с честото изхвърляне от мисията без никакви обяснения защо е провалена (без да са били прецакани целите ѝ) изглеждат дребни, ако и да са доста изнервящи. Във всеки случай, лошите неща са далеч по-малко от хубавите и, ако наистина харесате играта, а то не е изключено, ще се примирите някак и с тези неудобства. Затова пък, макар да не е много честно, при тези гадни бъгове е оправдано използването на cheat-ове за прескачане на мисии или за бъзикане на парите в savegame-а със шестнайстдесетичен редактор. А най-простият и изпитан вариант е: резервно копие на сигурно място на целия savegame folder.

MIN.: P II 266, 64 Mb RAM, 4xCD, 1 GB HDD, 8 MB Video cart, DirectX 7.0a, Sound cart
Ускорител 3D: D3D; Мултиплеър: 8

Оценка 8/10

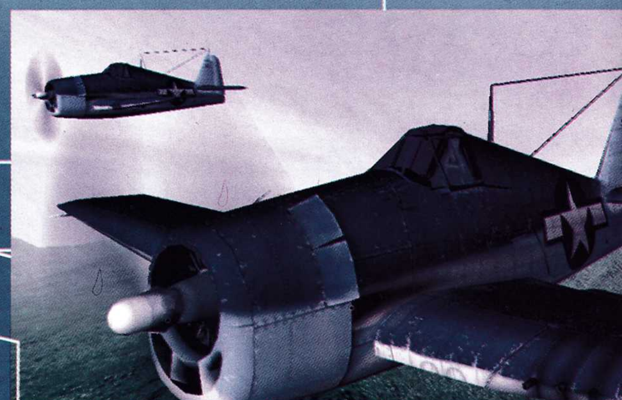
Combat Flight Simulator 2

World War II Pacific Theater

Неспокойни тихоокеански простори

Поредицата MICROSOFT FLIGHT SIMULATOR навърши сериозната възраст от 17 години. Само дето, от времето на излязлата само преди някакви си 10 години ACES OF THE PACIFIC, Тихия океан като фронт на развитие на военните действия бе тотално пренебрегван. За сметка на това се появиха заглавия като EUROPEAN AIR WAR, WWII FIGHTERS или оригиналния COMBAT FLIGHT SIMULATOR (най-продаваното заглавие сред авиосимулаторите за 1998). Мястото вече го знаете, а действието се развива във времето на ранните години на Втората световна война. При разработката MICROSOFT са използвали тонове архиви и консултантските услуги на легендарните асове Saburo Sakai и Joe Foss. Осемдесетгодишният японец е най-успешният оцелял пилот на своята армия със своите 64 свалени противника. Joe Foss пък е рекордьорът на американската флота, носител на орден за чест и губернатор на родния си щат Южна Дакота. Освен тях, акъл са давали и други бивши пилоти, специалисти по самолетоносачи. **Както** се досещате, тази игра е изключително и само за върли любители на авиосимулаторите, които са трупали опит в тях поне през последните десет години. Не че подценявам останалите геймъри, но те просто нямат никакъв шанс! Реализмът, както обикновено, е доста относително понятие и въпреки че е възможно бърникането на някой и друг фактор, ако след петото неуспешно кацане на самолетоносач още имате нерви, трябва директно да ви раздават медали само заради това. **Интерфейсът** е претърпял доста промени и всичките са в посока на наподобяване на поствоенните комикси от 60-те години, пък и зависи от това дали летите с американците или японците. **Така или иначе обаче**, щом има хвъркане, закъде сме без самолетчетата. Моделите на самолети в играта са осемнайсет, но само седем от тях стават за употреба. От американска страна на разположение са F-4F Wildcat, F-6F Hellcat, F-4U Corsair и P-38 Lightning. Японските са A6M2 Zero, по-късния A6M5 Zero и N1K2 George. F-4F Wildcat, дело на работилниците на Grumman, е добре въоръжен и стабилно подсилен. Неговият наследник F-6F Hellcat се появява през лятото на 1943 и спокойно може да бъде считан за най-добрия в цялата война. F-4U Corsair е резултат от привързването на възможно най-голям двигател към най-миниатюрна конструкция - чудесен изтребител, но се приземява уникално трудно. P-38 Lightning е предвиден главно за наземни цели. A6M2 Zeke (или още Zero), произведен от Мицубиши, е сред легендите на войната и е живо превъплъщение на максимата, че най-добрата защита е силното нападение - жертва тегло и броня за сметка на маневреност. В началото на военните действия представлява голяма мощ. Скоро, обаче, Съюзниците му намират ефективно противодействие. Неговият подобрен вариант е A6M5. N1K2 George се появява последен и компенсира слабата защита на предшествениците. Заедно с Hellcat е на разположение във всяка от обикновените мисии, но чак в късните кампании. **Да не се лъжем**, впечатляващ при самолетите е начинът, по който изглеждат, а не този, по който летят. Нивото на детайлност е приблизително учетворено в сравнение с първата игра. Ако случайно успеете по погрешка да се вдигнете във въздуха (кацането е ад, но и излитането не е купон), откривате че половината ви изглед е закрит от куп панели. Е да, всичките индикатори са под око, и макар че задържането на мишката над всеки подсказва за какво е, пак доста се поизпотявате докато запомните кое за какво беше. Естествено, може да ги направите и невидими, ако ви нервират, но не си е работа да летите "на сляпо". Може би оптималното решение е да поставите най-важните дисплеи в горната дясна част на екрана и по този начин да не жертвате сериозния поглед върху нещата. **Що се отнася до управлението**... ами как да ви кажа, първият ми сблъсък с него резултира в безпаметно въртене без спиране до побъркване, и то още при така нареченото рулиране на земята! Пригответе се да си предефинирате наново всички бутони, като функциите са толкова много, че ще ви се наложи поне за половината от тях да избирате комбинация от два клавиша. Освен това, за да разберете какво в крайна сметка прави въпросната команда, ви трябва малко повече от начална авиационна грамотност. Определено новаците, меко казано... ще се озорят. **Сцените от външната камера**, както при повечето игри от жанра, спират дъха с красотата и реализма си. Моделите







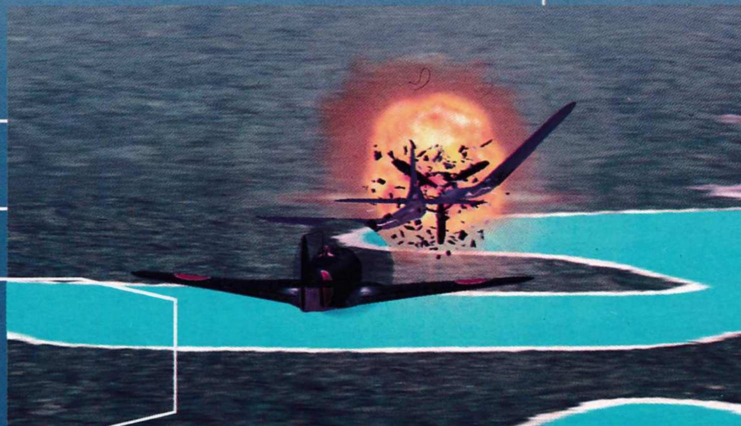


на самолетите определено са повече от добри - техните части наистина действат самостоятелно и са анимирани така, че това се забелязва. При завой елероните се движат диференциално, колесниците се спускат, опашните плоскости също се местят, дори носът на самолета се отваря, в случай на нужда. Пораженията (демонстрирани от отделни текстури специално за целта) по тези и други части водят до загуба на една или друга възможност за управление или атака. По обшивката остават следи от атмосферни явления, петна от масло или пък тя се скрива зад облаци дим... **Мисиите** варират от класически прихват на бомбардировачи до близка въздушна поддръжка и ескорт на собствени самолети. За успешното им приключване трябва да си гоните набелязаните waypoint-и и пътьом да намирате работа на вражеските изтребители. Постиженията на колегите пилоти, обаче, не шашкат с кой знае какво - както обикновено, най-добре е човек да разчита най-вече на себе си. Ако някак оживеят, продължават нататък с вас през мисиите, трупат опит и стават по-добри, така че няма да е зле да им помагате от време на време, за да не ви се налага да летите перманентно с новобранци. За разлика от COMBAT FLIGHT SIMULATOR, тук може да им давате заповеди или да ги викате на помощ, в случай че го закъсате. **Освен single-мисиите възможно** е да участвате още в quick combat, free flight и кампании, които се състоят от около 40 мисии. Някои кампании са базирани на реални исторически събития (по груби сметки някъде към седем), а останалите са продукти на въображението на сценаристите на играта. Всяка от тях започва с брифинг и снимка от разузнаването и завършва с кошмарно кацане (особено ако е през нощта) на самолетоносач и евентуално раздаване на награди, почести и медали от благодарната нация при успех. Като теглим чертата, общо има 120 варианта на мисии. **Включеният** в играта mission builder има доста приличен графичен интерфейс, с чиято помощ си спестявате дежурните главоболия, в случай че тръгнете да се занимавате с него. Определението user-friendly му пасва перфектно - просто drag-вате и drop-вате всички въздухоплавателни средства и наземни обекти, които искате да фигурират в симулацията ви. Препоръчвам ви го обаче само, ако имате мноооо свободно време, което се чудите как да уплътните. **Енджинът** на FLIGHT SIMULATOR е толкова впечатляващ с реализма си, че дори се използва напълно официално от американския военноморски флот. COMBAT FLIGHT SIMULATOR 2 може да се похвали с неговия подобрен вариант - този от FLIGHT SIMULATOR 2000, който е още по-реалистичен и поточен при представянето на управляващите панели, както и при детайлността на времето и моделите на терена. Обаче, както си му е ред, за да го видите и поиграете като света, поне за FLIGHT SIMULATOR 2000, ви трябваше последно чудо на компютърната техника. За COMBAT FLIGHT SIMULATOR 2, MICROSOFT са направили някакви усилия за оптимизирането на кода. Минималните изисквания изобщо не ги гледайте - трябва ви доста повече от тях, но и те може би все пак ще се окажат постижение на фона на тези за FLIGHT SIMULATOR 2000. Просто пробвайте, може да имате късмет и да ви огрее:)). **Звукът е почти толкова детайлен**, колкото и графиката. Той представлява смесица от радиосъобщения, шумове от двигатели и ефекти от оръжията. **Играта може да се похвали** още и с пълна поддръжка на force feedback, чиято интензивност зависи от типа самолет, който управлявате. **Вече стана дума**, че кацанията са трудни, но не е невъзможно те да бъдат направени правилно. За целта в малко прозорче в горния ляв ъгъл на екрана се появява офицер, който ви напътства. Слава богу, имате под ръка и разясненията на сигналите, давани с флагчета. Така че ви става съвсем ясно дали скоростта ви не е твърде висока, дали сте спуснали колесника, дали не сте достатъчно ниско. Щом коригирате проблема, ви махват окуражително. А при лошо време, освен с всичко друго, трябва да се борите и с хлъзгава писта. **COMBAT FLIGHT SIMULATOR 2: WORLD WAR II PACIFIC THEATER** определено е впечатляваща игра по доста параграфи. Ако играете такива симулатори, просто не я пропускайте. Ако обаче тепърва прохождате в жанра, по-добре се учете на нещо друго.

Cali





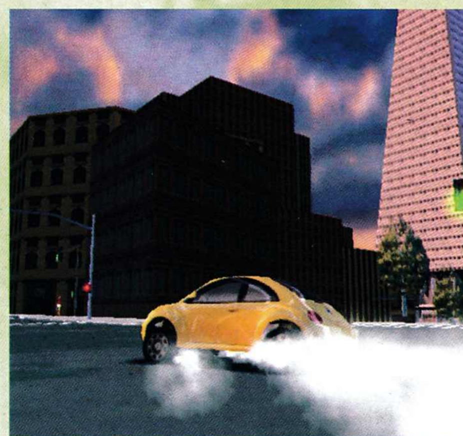






MS Windows: '95, '98, 2k / DirectX 7.0
MIN.: P 266, 32 Mb RAM, 4xCD, 350 MB HDD, SVGA 16bit
OPT.: P II 300, 64 Mb RAM, 450 MB HDD, 4MB 3D Acc
Ускорител 3D: D3D; Мултиплеър: 8
MPlayer: 28.8 Kbps modem / TCP/IP / IPX
Оценка 8/10

Изобщо не ми се захващаше тази статия. Хубаво ми беше в колата... Мерилин Менсън и Трент Резнор дънеха умопомрачителен дует, дивашките китари блъскаха по пулса ми, а аз хвърчах из улиците на Лондон. Бях съборил повечето светофари по пътя си, а един ТИР изхвърча след като се ударихме челно. Мислех, че са по-тежки. Гонеха ме куп ченгета, а моето Audi беше пред разкапване. И когато трябваше да мина над реката, някой реши да вдигне моста. Какво ти време за размисъл - и в крайна сметка литнах доста нависоко. Помня, че блъснах последния етаж на жилищен блок. После... Е, малко послъгах, де. Всъщност кракът ми не е стъпвал в Лондон. Audi TT съм виждал на живо три пъти. А с шофирането на истинска кола хич не съм добре. Иначе другото си е точно така! Стоях си вкъщи и чаках играта да зареди след като се нацепих в онази сграда...



MIDTOWN MADNESS 2

Пак беше късно през нощта и усещах, че на сутринта ще имам жестоки проблеми. Това се потвърди наполовина. Не успях да свърша нищо от планираното (-), обаче (+) за MIDTOWN MADNESS 2 все пак намерих време. Няма начин, то все за такива работи винаги има време! Голяма краста се оказа. Първата част не беше такава мания. Играеш само в single и те е яд, че няма с кого да се поподгониш. Да, MM1 е доста добра, ама не е грабваща. И в нея има задръствания по главните улици, но ѝ липсва онова, което сега е добавено. Трудно е да го определя: то е някаква странна субстанция от невероятно усещане за скорост, собствен реализъм и Carmageddon-елементи. И в крайна сметка от MM2 се е получила страхотна игра. **Ако не сте играли първата част** или не сте си я намерили, слушайте за какво става дума! Избирате между Лондон и Сан Франциско, където да порите улиците. Тези прочути градове, разбира се, не означават две перпендикулярни преки - проектирани са едно към едно с истинските си образци и разнообразието от сгради и архитектура е размазващо (идете и вижте), така че никой няма да ви осъди, ако понякога спрете да разглеждате текстурите. Основната ви работа обаче е да си харесате кола (в началото хубавите са "под ключ" и трябва да поработите здраво, за да ги отключите), да направите профил на шофьора си и да идете на състезание (нещата не са точно в този ред). **Отпред** са четири вида състезания. Първото е разходка и сте сам, без никакви опоненти. Шматкате се из града.





Гонят ви полицаи, щом минете на червено или блъснете някоя витрина. И си чупите колата на воля (тя се оправя сама веднага като се строши напълно). Това е най-веселата част от играта, защото има щури моменти и не се налага да изпълнявате нещо конкретно. Едно от най-яките места е, където трябваше (не трябваше, аз поисках) да скоча от автентичен исторически паметник (крепост) в празен танкер насред реката. Изобщоq изобилно поле за изява на подобни идиотски прищевки и антисоциално поведение. Останалите състезания: Blitz - трябва да минете за дадено време през определени места в града (checkpoints) в какъвто искате ред. Checkpoint (състезанието) - надпреварвате се с останалите играчи да минете през чекпойнтите в града и да стигнете до финала първи (изненадващо, нали?). Circuit - същото като горното, само че е на обиколки. **Освен състезанията** има и курсове: единият в Сан Франциско за каскади, другият в Лондон - с типично черно и бавно такси. В тях правите трудни маневри за време. Например не намалявате под 60 км/ч (може и мили да са, не знам) като във филма "Speed". Или пък бягате на полицаи, докато минете през 20-30 checkpoints и ви стигне времето. Тези курсове изобщо много ги бива за разбойническо шофиране. Завършите ли ги, отключвате по някоя кола: да речем неразрушим камуфлажен джип в Сан Франциско и Aston Martin в Лондон. **Всяка от двайсетте коли** на разположение, както си е в действителност, има собствено поведение и спецификации (конски сили, маса, издръжливост, максимална скорост) и трябва да свиквате с избраната. Някои от автомобилите са същите - двете състезателни коли Panoz, както и някои рейсчета/камиончета. Целият списък е смесица от жестоки коли и обществени возила. Мечта за всеки индивидуалист е Audi Test of Time, нова VW костенурка, Mini Cooper (стар и нов вариант), Aston Martin, TIR (заедно с каросерията), както и разни фордове и кадилаци. Обществените са неудобни и по-скоро само придават колорит - можете да играете (изоставате) с уникални лондонски возила като черното такси и червения двуетажен автобус. Другите са междуградски рейс (с реклама на MSN), пожарен автомобил (отново с каросерията), полицейска кола и военен джип. От цялата работа употребих две коли. Едната е Ford Mustang, с която може да се

MG PLATFORM: PC RELASE: 21.09. / 2k P/D: MICROSOFT / ANGEL STUDIOS
GENRE: DRIVING WWW: http://www.microsoft.com/games/midtown2



играе още в началото и се ползва, докато не се отключат останалите МПС-та. Втората е Panoz GTR-1 - най-бързата в играта, която е ужасно ниска и се удря в бордюрите. Въпреки че след два челни удара се разбива, винаги оставя другите далеч отзад и, дори когато ти дават по 5 секунди наказателно време при катастрофа, пак финишираш първи. **Геймплеят** е приятен. Интерфейсът (4 стрелки + ръчна спирачка) е лесен. Интерактивността е невероятна. Градовете си имат паркчета, паметници, огради, светофари, пощенски кутии с писма в тях, боклукджийски кофи, лампи, хора по улиците, безупречно спазващ правилата за движение трафик (и разнообразен - от бусове за сладолед до дълги лимузини). Всичко мърда, свети, бибитка и крещи. През нощта в сградите палят лампите по етажите (т.е. просто се сменят текстурите) и градът се променя коренно. Ама няма как да газите пешеходци! Те или тичат като гламави, или се лепват за стената, или правят плонжове по десетина метра и просто не можете да ги хванете. Веднъж дори играта се сбъгаса и успях да мина през един изплашен човек, но нищо не стана и той продължи да тича. Обяснимо е, защото би било смешно тъкмо Бил Гейтс да си има проблеми със закона и цензурата. **Графиката** е като в предишната част. Не е като в NFS 5, но я бива, ако и да ви трябва хубав компютър, за да й се насладите. С максимални ефекти се получава страхотна гледка, наситена с меки цветове, специфично осветление, сенки от облаците... "мехлем за окото". Покрай детайлността на текстурите колите и сградите изглеждат съвсем като истински. Атмосферните условия се нареждат в две групи по четири критерия: първата е сутрин, обед, вечер или нощем; втората - времето е слънчево, облачно, дъждовно или мъгливо. Щом се блъснете, колата се мачка, стъклата и фаровете се чупят и започва да пуши. Лошо впечатление прави, че хората нямат



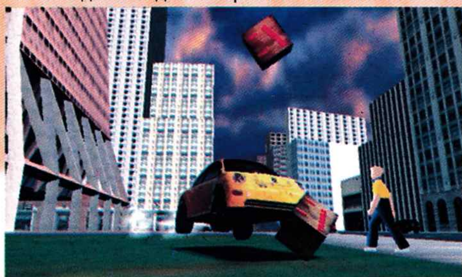
лица и се движат все едно са глътнали бастун. Случва се колата да потъне в пътя или да се гмурне в някоя сграда. Но това не помрачава приятния ефект от графиката. **Изкуственият интелект е "многостранно недоразвит".** Опонентите ви пречат (например военните джипове още при старта блъскат жестоко и две такива чудовища от ляво и от дясно правят по половин damage). От друга страна обаче, ако се разлигавите и тръгнете обратно на движението, първата им работа е да ви нацелят челно. И с трафика има същият проблем - като карам по околовръстното шосе в насрещното движение, колите ми бибиткат от съседната лента и се опитват да ме избегнат като дойдат в моята. А щом ударя някое градско возило, то отскача настрани и после послушно се връща на пътя. Освен това може да ги натресеш със 170 км/мили/час, но никога няма да ги обърнеш по капак. Направо са като залепени за терена и е изключено да ги видиш обърнати. Но всичко това не е нещо сериозно - просто недомислени работи, които не са в ущърб на играещия, а само създават по-голям хаос и безредици в градското движение. **Реализмът** го няма никакъв. Може ли някой да ми обясни как с 600-килограмов Mini Cooper може да удариш челно лондонски double-decker, той да отхвърчи нагоре и надалеч, а ти изобщо да не намалиш скоростта и да не промениш посоката. Или пък да претърпиш шест-седем челни удара и да продължиш да караш. Точно това прави играта да изглежда като CARMAGEDDON и поражда онова садистично желание да блъскаш, да трошиш и да изпитваш радост от цялата работа. **Звукът**: всичко живо държи клаксона, крещи и се кара. Катастрофите са звучни и яко отекват в ухото. Полицейските сирени са диво досадни и след двеминутна гонитба ви се ще да се предадете, само и само да ги спрат. В зависимост от държавата, в която играете, коментаторите (доста на брой) имат специфичен акцент и дрънкат глупости. **Мултиплеърът** предлага връзка по модем, TCP/IP, IPX, сериен



кабел и MSN gaming zone. Той е същият като single варианта (Cruise, Checkpoint, Circle, Blitz). Плюс Cops and Robbers. Някъде из града имате парче злато, което трябва да занесете до банката или до убежището ви (обикновено на другия край на града) и по този начин печелите точки. Противниците могат да ви го взимат като се докоснат до вас. Отделно има три вида игра - всеки за себе си и ченгета срещу крадци. Полицаите с Mustang Cruisers трябва да вземат златото от банката, а обирджиите с Mustang GT - до убежището си. Третият вариант е като горният, само че можете да играете с всички unlock- нати коли.

Warden

Страхотна и инфантилна е като цяло MIDTOWN MADNESS 2. Тя може да накара двуметров "мъж за женене" да играе и да я доозвучава като малко дете с "Бжжжииуууу", "Ммммррммм" и "Джъгишшш". Малко неща могат да се кажат против играта и едното от тях е, че изглежда повече като expansion pack, отколкото като втора част. Промененият интерфейс, няколкото нови коли и двата града са по-характерни за допълнение. Ама пък направо си е удоволствие! В крайна сметка смятам, че много ще ви хареса и че това ще е новият "моторен" хит по клубчетата. MICROSOFT и ANGEL STUDIOS са направили нещо жестоко.



PC Win:'95 / '98 / '2k / ME
MIN.: P II 266, 32 Mb RAM, 4xCD, 250 Mb HDD
OPT.: P II 300 , 64 Mb RAM, 3D Acc.
Ускорител 3D: D3D; Мултиплейър: ДА
Оценка 8.5/10

MG: PLATFORM: PC, PSx RELASE: 10.09. / 2k P/D: EA Sports / Milestone Studios
GENRE: DRIVING WWW: http://superbike.ea.com

EA SPORTS, може би най-известното подразделение на ELECTRONIC ARTS, за пореден път ни поднася симулатор на мотори, който с нищо няма да се запомни. Те имат странния навик да кръщават игрите си на някоя лига (евентуално шампионат) и да добавят година в името, колкото да могат да ги различават (но я продават поне три месеца преди посочената дата). SUPERBIKE 2001, разбира се, не прави изключение.

SUPERBIKE 2001

След като през 1998 пусна своята SUPERBIKE WORLD CHAMPIONSHIP, която претърпя абсолютен крах, всички допускаха, че ЕА ще изостави SBK лиценза и ще се заеме по-сериозно с поредната FIFA. След нея обаче дойде SUPERBIKE 2000, която се продаваше изненадващо добре и беше оценена доста високо. И понеже всяко добро нещо си има продължение, естествено беше да се появи и версията 2001. Не е естествено, обаче, тя да носи заложен в себе си пълен провал. **Въпреки че** промените спрямо предишната част са символични, не мога да отрека качествата на играта. Физическите модели, например, са невероятно реалистични (уверете се сами от скрийншотовете). Много добро впечатление прави фактът, че мотористите са съвсем отделна част от своята машина. Могат да мърдат на седалката, да размахват юмрук срещу противниците, а щом падат, налага се сами да се доберат до мотора си, да го вдигнат, после да го избутат...







Motioncapturing-ът си казва думата; на диска към играта има и филмче, посветено на правенето на SBK 2001 - зад кадър може да се види как се вкарват в компютър движенията на падащия и въргалящия се из "пясъка" каскадьор. **Да се обърнем** обаче към същността на играта. Вие сте участник в световния шампионат Superbike. Състезанията се провеждат из целия свят, като имате избор между 13 доста разнообразни писти. Всяка си има свои особености, мръсни завои и уникален декор, тъй като са правени по реалните образци. **Според мен моторите са найхубавото нещо** в цялата игра - изпипани са перфектно и до най-малкия детайл. Имате под ръка всички марки от бранша: Yamaha, Kawasaki, Suzuki, Honda, Aprilia, Bimota и Ducati, като всеки отбор е със свои състезатели. Машините вдигат умопомрачителните 300 км/ч и достигат 1000 кубика. Тези, както и останалите показатели като сцепление с пътя, ускорение и прочие, оказват пряко влияние върху играта, затова хубавичко помислете преди да направите своя избор. **Този път ЕА** се е насочила и към най-младата и неопитна аудитория. Имате огромен брой опции за наместване, като можете да накарате своя мотор да се движи, едва ли не на автопилот. Автоматично намаляване при остри завои, брой на противниците и дали да гоните мотора си след пребиване са само мъничка част от опциите. Възможно е да вкарате също така и една жълта линия на пътя, която ви сочи идеалните зони за каране. И въпреки това SUPERBIKE 2001 едва ли ще се превърне в хит. Играта няма никаква атмосфера и по никакъв начин не може да те грабне. Тя си е направо сива игра - в нея няма тръпка, нито покачване на адреналина. **Графиката** може да се нарече средностатистическа, но не повече, защото наглед красивите мотори са помрачени от доста смешни гафове. Кой знае защо присъстват отдавна остарелите 2D обекти в декора, които винаги са с лице към вас (спомнете си труповете в DUKE NUKEM и BLOOD 1). Освен това дърветата са правени по онази стара система, където се пресичат две текстури през средата и по този начин правят короната да изглежда кръгла от всеки ъгъл. Подобни гафове са непростими - още по времето, когато излезе NFS 3, тези работи изглеждаха нелепи, а сега вече будят смях. Друг фал е наложилият се вече като стандарт lens flare, който не само че е страшно мизерен, но и никога няма да видите слънцето, както и да въртите осемте перспективи. По тревата пък се вижда доста явно къде свършва една текстура и започва друга. Една от малкото добри страни е, че можете да играете в режим до 1280x1024 без да ви е необходим суперкомпютър. Снимките, които виждате, са правени на 1024x768 с всички ефекти на максимум на Voodoo Banshee. **Звукът** също не блести с оригиналност. Постоянно ръмжене на моторите и от време на време по някоя глупост от страна на коментатора, който си отваря устата само когато си блъснете главата в мантинелата. **Лошо** впечатление лъха от полуслепите ви противници. Първата им работа е да се забият във вас, без да се опитат да ви избегнат, а още по-малко да ви пречат. А и доста често се случва да се прекатурят незнайно защо от машината. Границата между асфалта и тревата най-често е причината да се размажете по ливадата, дори когато тя не е никакво препятствие и няма разлика в нивата - просто я преминавате на някой завой, 950-кубиковата машина прелита над вас и губите ценната си преднина. **Като оставим настрана всички тези недъзи**, с малко повече взиране може и да забележим това-онова по-интересно. Вече стана дума за физическия модел на моторите. Цапането на гумите в тревата и пясъка също не е за изпускане, а дъждовното време (освен него има слънчево и облачно) е доста приятно. **Мултиплеърът** предлага една, неясно защо, отдавна забравена опция - split screen. Винаги е приятно двама юнаци да седнат вкъщи на един компютър, да се ръчкат в ребрата, когато някой набере преднина, и да поломят клавиатурата и пръстите си от блъскане. Малкото ви предоставено визуално пространство е сред неизбежните недостатъци, но забавата е неповторима. Освен split screen, има и TCP/IP, но модем няма. Това е дразнещо, макар че на кой му пука, ако срещу жилищния му вход има клубче. Да, ама ако няма! Какво, да не би някой да опъне LAN кабел до другия край на София? Ей затова, подобни пропуски никак не са дребни като за ЕА - тя претендира да е сред най-добрите в жанра, а не се съобразява с всички и не оправдава най-елементарни очаквания. **Замислете се, преди да купите тази игра.** Ако сте див фен на състезателни МПС, възможно е да ви хареса. За другите тя вероятно ще е чисто отегчение. MOTOCROSS MADNESS 2 или дори MOTO RACER 2 май изглеждат много по-добри от това набързо скалпено заглавие. Да не говорим, че след като победиш на шампионата един-два-три пъти най-много, играта писва страхотно и дискът с нея се превръща в подложка за кафе. Я по-добре си задръжте парите за нещо по-сполучливо!



Warden

PC Win: '95 / '98
MIN.: P II 266, 32 Mb RAM, 4xCD, 400 Mb HDD, SVGA, Sound Card
OPT.: P III 400 , 64 Mb RAM, 3D Acc.
Ускорител 3D: D3D; Мултиплеър: 1-6
Оценка 6/10

MG PLATFORM: PC; PSx RELASE: 28.09. / 2k P/D: ELECTRONIC ARTS / EA SPORTS
GENRE: SPORTS WWW: N/A

NHL 2001

Всичко започва в тесен и тъмен коридор, в който са се наблъскали десетина яки мъжаги. Те са екипирани като за война: с дебели дрехи, каращи ги да изглеждат два пъти по-едри, и с каски, но оръжието в ръцете им са хокейни стикове. Нищо друго не ги отличава от професионални воини. Макар и със съмнения в началото, вече си наясно, че това не е армейски взвод, подготвящ се за битка, а готов за мач хокеен отбор. Постепенно коридорът се разширява и става по-светъл. Озоваваш се в огромна зала, натъпкана до пръсване със зрители. Шумът е невъобразим - комбинация от скърцане на кънки по леда, викове на екзалтирани фенове и чуваща се в далечината музика. Цялата тази олелия несъмнено предизвика покачване на адреналина у всеки геймър, харесващ спортните игри. Всичко е толкова истинско, че направо се питаш дали си пред компютъра или пред телевизор с плосък екран.

Оръжието: хокеен стик!

След като вече си се поотърсил от началното зашеметяване, виждаш че пред теб седи просто NHL 2001, поредното ново заглавие на EA SPORTS. Непременно трябва да започнеш всичко с нагласяването на хилядите опции, направени, за да ти донесат максимално удоволствие от играта. **Не само можеш**, а и трябва да заложиш последователно правилата на самия мач, бързината на срещите и, разбира се, стандартните звук и графика. Не подминавай тази част от NHL 2001 набързо. За пълното удоволствие наложително е да нагласиш всеки индикатор според твоите щения. Промени по свой вкус бързината на състезателите, силата им, както и точността на техните пасове и изстрели! Не повтаряй моята грешка, слагайки всичко на максимум! При такава ситуация просто си безгласна фигура на леда, защото сетивата ти не могат да проследят бързите движения на всички огромни хокеисти, за самата шайба да не говорим. **Щом вече си се оправил с настройките**, определи какъв точно мач искаш да играеш. Освен резонните Quick Game, Season Play и Playoffs, EA SPORTS са добавили Career Mode, както и така очаквания Tournament. За тези, които не се интересуват много от хокей, определено за предпочитане е Quick Game. Останалите варианти на игра са предназначени за феновете на този спорт. В тях геймърът трябва да прави трансфери, да провежда тренировки и да определя тактиката на отбора си - което е непосилно, ако си неподготвен за подобни дела. Добро качество на NHL 2001 е голямата свобода на действие. Можеш да коригираш цветовете на фланелките на отборите, показателите им. Имаш възможност да създадеш свой отбор. Трябва да избереш от кой град да е той и какво име да носи. За емблема на своя тим можеш да сложиш картинка, нарисувана от теб, или каквато и да е снимка в .jpg формат. Интересен елемент в играта е създаването на състезател. Определяш всичко: от показателите до датата на раждане и двете му имена. За лице пак можеш да поставиш твоята си фотография и да изпиташ върховното удоволствие от присъствието си в NHL 2001. Графиката на играта е безупречна. Всички елементи от нея са изпипани до съвършенство. **Ледът** е истинска атракция. В началото е абсолютно огледален и смайва с бляськa си. Най-красивият лед, който си виждал! С течение на играта той се набраздява и по него започват да се виждат резки от острите кънки. Но въпреки това, върху му продължават да се оглеждат лицата на огромните хокеисти. А те са детайлни до такава степен, че приличат по-скоро на триизмерни снимки. Може и да не съм достатъчно наблюдателен, но в играта няма дори и две еднакви изображения на състезатели. Всеки хокеист или треньор гримасничи, вика, ядосва се. Чувствата, които изпитва, ти стават ясни само като го погледнеш! Това е първата игра на тема хокей, в която всеки гледа повторенията с интерес. А те не са и малко - след всеки по-интересен момент. Когато възторгът от леда и състезателите отмине, постепенно започваш да забелязваш и публиката. Тя също изглежда безупречно. Всеки фен е с уникално лице и прави различни движения и жестове. Чрез някои от по-близките камери обаче се вижда, че публиката не е толкова детайлна, колкото изглежда отдалеч, така че това определено не е голям плюс за графиката. **Самият мач и начинът на игра** не се отличават много от предишните версии на NHL. Изкуственият интелект на противниците е на прилично ниво и несъмнено затруднява, ако играеш подобна игра за пръв път. Хокеистите, срещу които се изправяш, са овладели всички тънкости в занаята си и до голяма степен играят като реалните си колеги от NHL. И тъй като се държат като тях, не рядко налитат на бой. Поне два пъти в един оспорван двубой се стига до меле на леда. На разположение на геймъра са дори и копчета, с които може не само да се защитава, а и да напада. Шоуто щеше да е пълно, ако хокеистите можеха да налитат и на съдията, за добро или за зло обаче такъв елемент няма. Единственото, което разочарова в NHL 2001, е звукът. Музиката е малко под средното ниво и не предлага нищо особено, а да пуснеш мача е направо отврат. Коментарът е поверен на двама мъже, които непрекъснато се повтарят и реагират по идентичен начин при всеки удар, независимо как е отправен той и има ли заплаха за противниковата врата. Непрекъснато се въртят десетина фрази, които накрая ти писват. EA определено трябва да си даде сметка за грешките в звука и да не ги повтаря при следващите си спортни игри с коментар. **Иначе NHL 2001 е добра хокейна игра.** Почти всички подробности и тънкости са изпипани. Именно на тях играта на EA SPORTS дължи положението си на прекрасно изглеждаща триизмерна забава, която може да се хареса не само на феновете на спортни игри.

Svetlinko











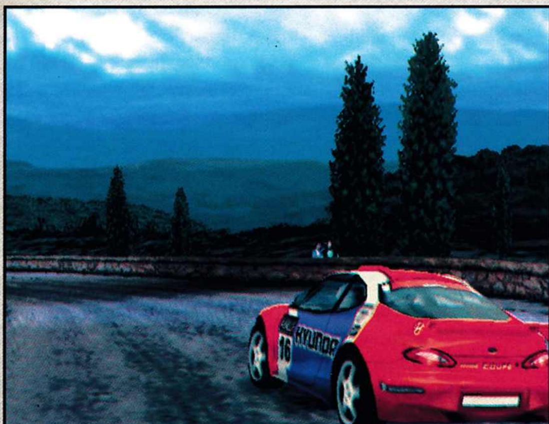
PC Win:'95 / '98
MIN.: P II 200, 32 Mb RAM, 4xCD, 100 Mb HDD, 4MB 3d Acc DirectX 7.0 compatible
Ускорител 3D: D3D; Мултиплейър: 1-12
Оценка 8/10

MG PLATFORM: PC; PSx, DC RELASE: 27.09./2k P/D: INFOGRAMES
GENRE: DRIVING WWW: http://www.vrally.com

V-RALLY 2 EXPERT EDITION

Кой не помни V-RALLY? Излезе преди около година и стана популярна сред геймърите, представяйки едно към едно трасетата и колите от световния рали-шампионат, организиран от FIA. Въпреки че имената на пилотите не са истинските, играта отлично пресъздава атмосферата около прочутите състезания. Графиката е на прилично ниво, загадъчно монотонен е звукът! Естествено, авторите й не закъсняха много и с нейното продължение V-RALLY 2 EXPERT EDITION. **Режимите на игра** пак са четири. Първият, в който се изпитват индивидуалните качества на всяка кола, е Time Trial. Караш по всички достъпни в играта трасета и единственият ти конкурент е времето. Направеното подобрение от създателите на играта от INFOGRAMES е "колата призрак". Тя практически изобразява движението ви в най-бързата обиколка, която сте направили - така задачата ви става значително по-лесна и приятна и с лекота откривате грешките си в карането. Вторият режим на игра, Arcade, е за по-импулсивните играчи, на които са им омръзнали стратегическите подробности и хронометрите. Този режим представлява затворено трасе, по което трябва да навъртите определен брой обиколки. Противниците стартират едновременно с вас и по всякакъв начин се мъчат да ви победят, използвайки позволени и непозволени средства. Друг режим на игра е Trophy. Тук геймърът има възможността да се състезава на единично рали. Важат всички правила на ралито, известни на феновете на автомобилния спорт. Тоест колите не стартират едновременно, а една по една. Класирането се извършва според времето, което са постигнали. В този игрови режим можете да се насладите на всички трасета, достъпни в играта, и едновременно да се подготвяте за най-трудното. А то е в четвъртия режим - Championship. Сега вече наистина трябва да направите всичко, което се изисква от един рали-пилот. Последователно трябва да вземете участие в шампионата на Европа, световния шампионат и expert-шампионата, до който доста трудно се достига. Последният режим на игра е почти като предишните, но с една малка разлика. При него всяко рали се състои от два етапа. Обикновено първият етап е по-лесен. Трасето е чисто, времето хубаво, слънцето грее (без да ви заслепява). При втората половина от трасето обаче нещата стоят съвсем другояче. Изсипват ви се куп неприятности. Или е непрогледна нощ, в която разчитате само на фаровете, или вали като из ведро, или има мъгла с непрогледна видимост. Ами като в живота е и това прави задачата ви изключително трудна. Друга особеност на режима Championship е, че играейки в него вашият автомобил получава редица повреди. Те са си като в учебник по автомеханика: повреди в двигателя, в скоростната кутия, в окачването, в спирачките, в ходовата част. Разбира се, можете да оправяте поразиите, които сте сторили на горкичката си кола, но само по време на почивката между двата етапа. За ваша жалост тя трае само 30 минути, макар че за цялостна поправка на скоростната кутия, примерно, са ви необходими поне 20. Този елемент в играта внася допълнителен реализъм, който със сигурност няма да се хареса на болшинството играещи. Ама в действителност си е така, скъпи мои! **Непременно трябва да спомена** петнайсетината трасета, всяко в определена държава. Сред най-интересните са ралито на Португалия, Франция, Австралия и, разбира се, Корсика. Преди да стигнете до трасетата обаче, задължително трябва да си направите профил в играта, да изберете кола и да я настроите. Доста време потрошавате в избора на кола, но няма да съжалявате, тъй като те са 100% реални и изглеждат наистина страхотно. Вижте само: Субаро Импреца, Форд Ескорт, Тойота Корола и Форд Косуърд, и още Сеат, Пежо, Мицубиши, Ситроен. че дори и Шкода. Всички возила са разделени на отделни групи в зависимост от кубатурата на двигателите им. В състезанията обаче, незнайно защо, всички са абсолютно еднакви, а разликите във физичните им модели са незабележими, макар тежестта и големината на всички да е различна. След като изберете кола, следващото нещо, подлежащо на настройка са гумите. Не ги подценявайте! Каквато и кола да имате, без хубави гуми тя скоро заприличва на шейна, пързаляща се по лед, кал, а дори понякога и по асфалт. **Геймплеят** на играта не е много променен. Отстранени са старите бъгове, но на тяхно място са се появили нови. Открийте си ги сами, но няма как да не ви предупредя за най-фрапантния: всички дървета, храстчета и подобни растения покрай пътя са много лесни за преодоляване; мощната ви кола минава отгоре им без дори да помръдне или подскочи. Доста по-сериозен отпор ви чака обаче от страна на противниците. Тоест от техния изкуствен интелект. Във V-RALLY 2 те са противници в истинския смисъл на думата, а не безгласни фигури, наблюдаващи победите ви отблизо. И, ако върху интелекта на конкурентите ви е работено много, то върху графиката на играта е работено много пъти по-много. Енджинът, с който е правена тя, си е същият, но е значително подобрен. **Покрай пътя е фрашкано от фенове**, крайно много наподобяващи на живи хора. Някои от тях дори се осмеляват да застанат на







MG PLATFORM: PC RELASE: 10. / 2k P/D: MATTEL INTERACTIVE
GENRE: DRIVING WWW: http://www.mattelinteractive.com

STUNT TRACK DRIVER 2
GET'N DIRTY
HOT WHEELS

По принцип не е хубаво една игра да се гледа по заглавието, нито да си създаваш мнение за някой продукт по името или по интродукцията. Така е! Ама човек като съзре наименованието HOT WHEELS STUNT TRACK DRIVER 2 - GET'N DIRTY, няма как да не се спука от смях. Направо да ти се изцъклят очите! Обаче дългът ми повелява да ви информирам за какво става дума и се заех да си пълня компютъра със смразяващ ума софтуер... **Още при инсталацията** има един крайно подозрителен въпрос: "На колко години сте?". На колкото и години да съм, реших да сложа 50, воден от логичната мисъл, че така ще видя цялата игра, ако евентуално е цензурирана. И я пуснах! Че като се появи едно интро, където разни бъгита прескачаха пропасти и се въртяха триизмерни проекти на коли. Рекох си, че това ще е нещо като REVOLT и накрая излязох прав - само че многократно по-тъпо. **Вие сте малка количка** и целият терен наоколо е огромен. Имате четири писти: в жабешки гьол, при динозаври, в зеленчукова градина и на плаж при раците. После можете да отключите още две писти, които аз, 50-годишният, не успях да направя. Играта е нахално трудна. Трябва за време да стигнете до края на пистата (сам) и тогава печелите медал. Аз не можах да взема дори и бронзов... **Още при първата игра**, след като гигантската ръка ме остави на земята, челюстта ми увисна. Успях да мина една от пистите само с копчето напред. Колата ви е почти на автопилот - сама взема завоите, трябва само да ѝ давате скорост със стрелката напред. Камерата е малко отпред и е като залепена - все гледа в задната ви броня. Тя ви "бута" и поема завоите вместо вас. Не знам ясно ли е, но копчетата за движение на ляво и на дясно служат само за преместване в платното (завоите са автоматични). **Тъй като колата сама** си се управлява и можете да се движите само по пътя, един тесен улей, няма никаква интерактивност. Всичко е точно преценено и не можете да мръднете и на милиметър от заплануваните действия - около вас няма, например дървета, а цялата околна среда всъщност е филм. Количката си кара в улея, а на фона се вижда как една камера минава през доматени лехи. И понеже всичко е синхронизирано изключително точно, нещата изглеждат все едно, че наистина карате из зеленчукова градина. Понеже всичко е рендирано предварително, графиката е превъзходна (за разлика от колата ви, която не е част от филмчето) и не ви е нужен чудовищен компютър. Зайчета с големината на слонове притичват през пътя, гонят ви раци и ви ядат жаби - всичко е изключително приятно. **Звукът е скучен, Недостатъците много.**









Warden

PC WIN: '95 / '98
MIN.: P 166, 32 Mb RAM, 8xCD, 90 Mb HDD, 2MB SVGA
OPT.: P 233 , 32 Mb RAM, 16xCD, 120MB HDD, 8MB 3D Acc.
Ускорител 3D: ДА; Мултиплеър: НЕ
Оценка 4/10

пътя, за да видят звяра ви по-отблизо, но когато с шеметна скорост се приближите към тях (виж MIDTOWN MADNES), хукват и се скриват в тълпата. Разсейването откъм феновете нищо не е. Има и досадни журналисти, чиято наглост наистина няма граници. Те застават точно насред пътя с фотоапарати в ръце и се опитват да снимат връхлитащата кола. За нещастие (или щастие) папараците винаги успяват да избягат от хубав удар. Не съм от тях, ама нека феновете да помнят реалността, която блика просто отвсякъде. Трасетата са като истински. Където има кал или сняг, колата винаги остава своите дири, а минавайки през локва непременно пръскате и кал наоколо. Хиляди компоненти се обединяват в едно - създаващо пейзажа наоколо. Дори колата ви се цапа. Ако състезанието се провежда на дъжд или в дълбока кал, бронята ви мигновено се покрива с кафява и лепкава субстанция. Ако пък сте на сняг, заскрежава се цялата ви кола. Камерите, както и в предишната версия, са шест: три зад волана, една вътре, една на предния капак и една на бронята. Е, във V-RALLY 2 не можете да се оплачете от избор, а играта може да бъде играна и в различни разделителни способности, и в 16-битов цвят. **Вярно, звуците**, издавани от возилото ви са монотонни. Но какво разнообразие може да има в шума на един натоварен до дупка двигател? При завоите се чува свистене на гуми, а иначе шумовата атмосфера е близка до реалната в бързодвижеща се кола. Музиката към играта е поверена на групата SIM. Чаровни са и определено са подходящи за подобна игра. **V-RALLY 2 EXPERT EDITION** е добра игра, съчетаваща необходимото за този жанр. Геймплеят е приятен, звуците - хубави, а графиката - убийствено реалистична. Е, определено не е по-добра от NEED FOR SPEED 5, макар че на места я превъзхожда.



Svetlinko

PC WIN: '95 / '98
MIN.: P II 200, 32 Mb RAM, 4xCD, 200 Mb HDD
OPT.: P II 400 , 128 Mb RAM, 400 Mb HDD
Ускорител 3D: ДА; Мултиплеър: НЕ
Оценка 8/10

Отдавна отмина епохата, в която невръстните дечица си играеха по улиците с оловни войничета, пластмасови танкчета и неща от сорта. Сега е времето когато тези дечица (макар някои от тях още да могат да минават прави под масата) седят по цял ден пред компютрите си. Те обаче не са загубили старата си страст - военните игри. Но, да погледнем какво се е появило по тази тема на пазара за развлекателен софтуеър - нищо запомящо се. Само няколко несполучливи опита за хубави стратегии, от които вече няма и следа. Същото нещо може да се каже и за заглавията от серията Panzer General. След първата част от тази поредица, която беше горе-долу хубава, всяка следваща игра си оставаше същата като цяло, макар и минала през опити за поправки. Дойде времето, когато на бял свят се появи и Panzer General III: Scorched Earth. Това, както сами разбирате, трябва да бъде опит на производителите от SSI и Matel да направят игра, несравнима с излизалите досега военни стратегии. С цялото си недоволство обаче трябва да заявя, че те просто не са успели, не за друго, а просто защото в играта няма нищо ново. Но, все пак нека погледнем към самата Panzer General III и сам да разбереш за какво става дума.

PANZER GENERAL III SCORCHED EARTH

Действието, както обикновено се развива по времето на Втората световна война. То те пренася на източния фронт на войната, където Германия и Русия са заключени в строг конфликт помежду си, който ти чрез сила можеш да разрешиш. Имаш възможност да участваш в исторически битки и да променяш техния изход, както и да създаваш нови, които никога досега не са се състояли. Играчите имат възможността да избират от следните режими на игра : single scenarios, custom battles и четри различни campaigns.



При първия режим можеш да се насладиш на двадесет различни битки, развили се по времето на Втората световна война. Този начин на игра е бърз, но няма да се хареса на истинските фенове на военните игри (ако изобщо са останали такива), защото всичко е прекалено лесно, а на моменти липсва и всякакъв реализъм. Сърцето и душата на Panzer General III: Scorched Earth, обаче са кампаниите, които са четри на брой. В тях геймърите изпълняват ролята на военни командири, решаващи съдбата на Европа. Всяка отделна кампания се състои от седем до осемнадесет различни сценария, а във всеки един от тях ти се поставят специфични задачи. А те най-често биват - завладяване на някаква местност или убиване на някой знатен генерал или командир. Всички мисии и битки в кампаниите са исторически и са се състояли в действителност. Въпреки това, до крайната цел всеки геймър може да достигне по свой собствен начин. Освен за битките ти ще трябва да мислиш и за ресурсите. Както във сяка стратегическа игра и тук ги има. Те обаче са под формата на техника и боеприпаси. От време на време, с течение на играта, главният щаб ще те награждава с предоставянето на нови машини, пехота и оръжия. **Машините**, тоест бойните единици, са много на брой. Те биват както земни, така и въздушни, а всяка една е с отделна класификация и значение. Всички разнообразни машинарии са точно копие на тези, използвани от войските на СССР и Германия по времето на Втората световна война. Това придава на играта голяма доза реалност, която обаче би се харесала само на по-запознатите с военните технологии люде. А за останалите простосмъртни остава разочарованието, че ще им е доста трудно да се ориентират в цялата тази обстановка, изпълнена с непознати и забравени в миналото технологии и машинарии. Самият геймплей е значително по-труден от преди. Изкуственият интелект е на превъзходно ниво, но за съжаление накрая се оказва, че само това не е достатъчно за създаването на интересна и пленяваща геймърите стратегия. Самите единици в играта се делят на дванадесет, а те сами по себе си биват от офанзивни и дефанзивни категории. С течение на войната тези единици няма да останат едни и същи. Те ще еволюират. В армията ти ще навлязат нови технологии, които ще са с класи над предшествениците си. Освен това с всяка следваща мисия пред теб ще се разкриват все нови и нови камиони, танкове, бронетранспортьори и самолети. Всяка една от единиците в Panzer General III: Scorched Earth може да изпълнява безброй много команди, зададени от генерала и (ти). Най - важните команди в играта са предвижване, атака, пазене и патрулиране. Както и сами разбирате, това са си команди, срещани във всяка по-известна и уважавана стратегия, така че освен с количество те с друго не могат да те впечатлят. Едно от интересните неща при единиците е, че те имат възможност както да се поправят, така и да се дозареждат с гориво. Е, това признавам е наистина новост, която обаче поне мен трудно би ме впечатлила особено. **Друго** всепризнато нововъведение в играта е това, че всеки клас единици са ръководени от своя corresponding



leader, с който ти трябва да се сдружиш в началото на съответната кампания. От своя страна тези командири могат да трупат опит, събирайки звезди по време на многобройните битки. Например по-стар и опитен коорданатор на летците ти може да издаде заповед - "Над облаците" ,при която ти ставаш неуловим за снарядите и ракетите на противниците ти. В допълнение на пагонната система въпросните офицери могат да печелят и допълнителни способности. Дотук се опитах да ви обясня как стоят нещата с кампаниите, които за мен си остават



най - смисления и приятния начин за игра на Panzer General III: Scorched Earth. **Сега** е ред за представянето и на по-кратките варианти за игра. А , именно за обикновените единични мисии. Те винаги започват с това, че на екрана се



появява главната ви квартира. Там ти трябва да построиш своя армия за предстоящата битка. За жалост имаш възможност да вземеш със себе си ограничен брой воини, числеността на които зависи от вида на сценария. За по-нетърпеливите е направена функция за автоматично построяване на мини - армията, която ти ще ръководиш. След старта на мисията на геймъра се представя карта, по която той започва да търси врага си с цел неговото унищожение. За тези от вас, които свършат определения сценарий по - бързо от предвиденото има и бонус точки, които облекчават следващите им задачи. Начинът със сценариите е значително по - бърз и лесен за игра, но при него се губи точно това, което може да направи тази игра интересна, а именно това, че ще имаш възможност да участваш в исторически битки и да променяш тяхното развитие. **Казаното** до сега трудно би могло да се класифицира като някаква фрапантна новост, но от тук нататък всичко си е идентично със старите версии на PanzerGeneral. Задължително трябва да ти кажа, че графиката, използвана от Panzer General III: Scorched Earth е правена със същия графичен енджин, с които са правени и предишните игри. Както сами се досещате, тя е запазила и всичките си минуси. Геймърът има възможност да играе Panzer General III: Scorched Earth единствено на разделителна способност 800x600 при 16 битови цветове. Само това е причина графиката да изглежда меко казано отвратително. Теренът на някои места изглежда солидно размазан и с неясни детайли. На места дори се забелязва изкривяване на текстурите. Тази неясна и размазана графика прави и труден контрола върху единиците ти, особено когато действието се развива в някой град. Едно от малкото свестни неща е това, че авторите са се опитали да облагородят творението си, поставяйки преминаващи облаци, дъжд и сняг. Самите единици са горе - долу добре направени, по образ и подобие на истинските машини, сръжавали се по време на Втората световна война. Като цяло обаче графиката е под всякаква критика и не може с нищо да впечатли капризния геймър. Дори и думи, че играта поддържа всички най - нови графични технологии и ускорители няма да върнат доброто му настроение. **В опита си** да компенсират провала с графиката авторите от Matel и SSI поне са се постарали над интерфейса на менютата в играта. Те са добре изглеждащи и лесни за ориентиране. В играта, както преди има триизмерна камера, но контролът и този път е по - лесен за управление. Съществуват и help - файлове, които са достъпни чрез десния бутон на мишката ви. Звукът към играта, както и сам можеш да предположиш не е на необходимото ниво. Слава Богу, че авторите му са го направили тих, спокоен и почти незабележим, защото в противен случай главоболът не ти мърда. Музиката също не е на много по - добро равнище. Отначало си мислех, че е приятна и носи духа на тази отминала епоха, но след няколко минути осъзнах, че в Panzer General III: Scorched Earth има написани не повече от пет музикални теми, които непрекъснато се застъпват и повтарят. За любителите на мрежовите забавления ще спомена, че в играта е оставено, разбира се, място и за мултиплеър. Той се състои от двадесет различни сценария, до които иначе нямаш достъп. Panzer General III: Scorched Earth може да се играе по LAN и TCP\IP, но това е абсурдно да се причисли като новост. **И така** след няколко дни прекарани пред компютъра, в опит за победа във Втората световна война аз разбрах една простичка истина за играта. Panzer General III: Scorched Earth може да е заглавие с мако поостарял графичен енджин, може да е игра, в която новистите са рядкост и трудно се намират даже и да ги търсиш, но независимо от всичко тя е способна да те задържи с часове в прегръдките си. Има нещо в нея, което те кара да не я спираш. И все пак, ако не си фен на подобен род стратегии, или пък си играл някоя от предишните версии, Panzer General 3 трудно би могла да те впечатли, поради причината, че тя повече прилича на expansion pack отколкото на цял нов епизод. Крайно време е според мен производителите на военни стратегии да разберат, че само с фактологическа точност трудно се прави успешна игра. Необходими са още куп неща, които скоро се надявам да видя в някое от новите заглавия, които както знаете в края на годината въобще не са малко на брой.

Svetlinko





PC Win: '95 / '98
MIN.: P II 233, 64 Mb RAM, 4xCD, 350 MB HDD, SVGA
OPT.: P II 400 , 64 Mb RAM, 8xCD, 500 MB HDD, 4MB 3D Acc.
Ускорител 3D: D3D; Мултиплеър: 1-4
Оценка 5.5/10

Wizards & Warriors

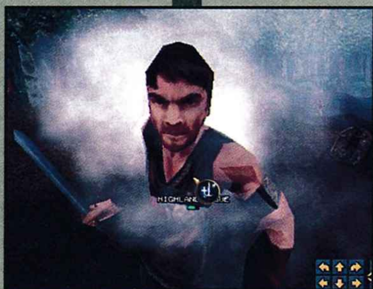
Пак и пак за мишките и хората
"И най-добре скроените мечти на мишките и хората остават често неосъществими..."
Робърт Бърнс, "На една мишка" (1786)

Казано на чист български език и тук-там с кирилица, WIZARDS & WARRIORS на ACTIVISION е first-person 3D RPG, чийто главен дизайнер D.W. Bradley е работил още по пета, шеста и седма част на класическата RPG поредица WIZARDRY и е основал HEURISTIC SOFTWARE през 1996 г. Ей, ама вижте как изящно седи този словесен наниз - като от мъниста, довлечени бог знае кога и откъде! Но засега нека да виси на врата ви, пък по-сетне може и да сглобим друг накит.

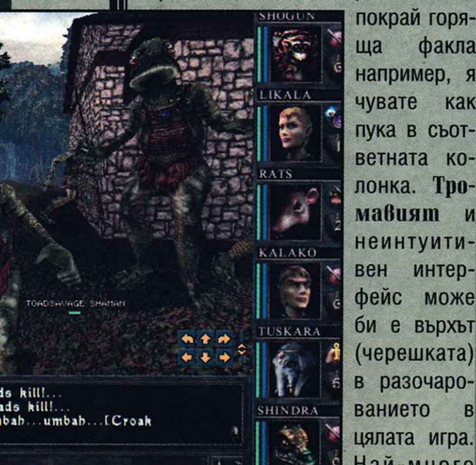
Идеята на тази игра е нещо като завръщане към стила fp-rpg, в който създавате свой цветист отряд от пътешественици с разнообразен произход и раса и хуквате да бродите из необозрими пейзажи и тъмни подземия, пълни с чудовища и мощни оръжия. И ето че тук се налага да ви отправим към стиховете на шотландския поет Робърт Бърнс (вижте наоколо). Иначе речено, добрият замисъл и прекрасните намерения не стигат. И както вече се налага като печална традиция, играта страда от проблеми, които сериозно засенчват бляська й. **Темата е стандартна:** борбата между доброто и злото. Древните безсмъртни предтечи - злият фараон Cet Ude D'wa Kahn и добрият свещеник Anephas, са водили епична битка. Подпомаган от ангел на име Kerah и магическата енергия Black Fire, свещеникът произнесъл заклинание, което запратило двамата смъртни противници в дълбок сън. Те били пренесени в гробница и останали там до деня, когато се появил магьосникът G'Ezerred Ra, за да се бори за каузата на Cet. За това деяние фараонът се бил погрижил много години по-рано, превръщайки в гнусно безсмъртно чудовище и самия G'Ezerred Ra. Той от своя страна пък решил на всяка цена да се докопа до мощта на своя повелител. Anephas, единственият, който можел да унищожи Cet, за съжаление е умъртвен, така че тегнещото върху фараона проклятие вече не действало. Безсмъртният злодей бил готов да се завърне от дългия сън и да властва отново над злата си империя. Но не всичко било загубено, защото все още съществувало нещо, притежаващо мощта да го спре. Иде реч за легендарния меч Mavin Sword, участвал дейно във войните на елфите и донесъл им успех срещу противника. За последен път оръжието било видяно само преди около век в земите на Gael-Serran. **Както си му редът обаче**, сега времето е малко, а злото - силно. Героят спасител определено трябва да побърза. Будят го посред нощ панирани граждани и му връчват зарьката да събере група и да върви да спасява света. Естествено, първо трябва да намери меча. И приключението започва... **WIZARDS & WARRIORS** е била разработвана в течение на последните четири години, което за жалост много й личи. Освен Direct3D, налице е само софтуерно рендиране, до което щете не щете по една или друга причина почти сигурно ще прибегнете. Разни стари видеокарти като Voodoo 2 изобщо не се поддържат, а пък по-новите като









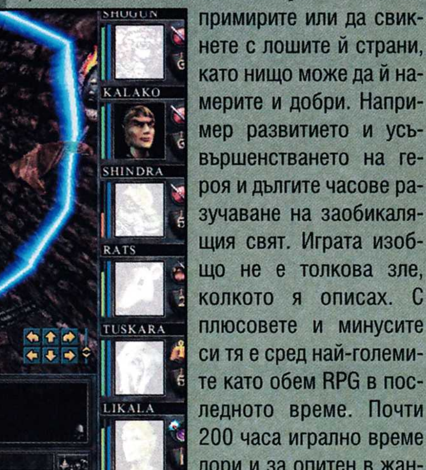


Riva TNT и GeForce правят проблеми. Накратко казано, най-вероятно ще ви се наложи да гледате огромни пиксели при резолюция 640x480 на софтуер и доста намалено ниво на детайлност. Никак не е хубаво, но ако вземете да предявявате претенции, има да се оплаквате, че всичко се е "пиксельосало" - от подземията и откритите площи до различните магии и гадините, на които се натъквате. И не разчитайте на някаква компенсация: текстурите не могат да се похвалят с особена сложност или детайлност, осветлението е леко анемично, а специалните ефекти са разочароващи. **Известно утешение** са добрият дизайн и симпатично изрисуваните герои, които излъчват чар и освежават атмосферата на играта. Подбирате си група (до 6 същества от 10 различни раси) от юнаци с техните специфични особености - елфи, джуджета, гноми и разни други подобни фентъзиобрази плюс някакви уникални грешки на природата, събрали в себе си черти на коренно различни животински видове. Типовете герои са воин, магьосник, свещеник и измамница. **Звучността** във WIZARDS & WARRIORS никак не е впечатляваща. Музиката не е натрапчива и дори е едва забележима. Но за озвучаването изобщо не може да се каже същото. При някои герои предварително записаният говор звучи автентично, при други - преувеличено и измъчено. Сладкодумен е разказвачът, обаче повечето герои ви надуват ушите с информация, която нито ви интересува, нито има отношение към развитието на действието. А някои словесни излияния продължават толкова дълго, че ви хващат нервите. Звуковите ефекти не са зле. Преминавайки покрай горяща факла например, я чувате как пука в съответната колонка. **Трома̀вият** и неинтуитивен интерфейс може би е върхът (черешката) в разочарованието в цялата игра. Най-много работа имате с мишката: кликвате по екрана и по множеството менюта, докато ви се завие свят или ви писне. С мишката се оглеждате, с нея се движите напред. Не звучи толкова зле, колкото е всъщност! По-зле става, щом трябва да скокнете (което тук се налага прекалено често за игра тип RPG) или да се покатерите по стълба. Никакъв шорткът за клавиатурата; дори escape-ът не върши работа за измъкване от безконечните менюта! Затова пък ви се пада да мъчите очите и паметта си с иконки, които не е желателно да бъркате,

иначе отново тръгва омагьосаният кръг на тъпото блуждаене из купища екрани. **Следват ядовете** със стандартните save и load. За да натоварите предварително запазена игра, непременно трябва да излезете от текущата. И за да е по-трудно, щом сте скрити зад сигурните стени на близкия град никакъв save! А ви гарантирам - много често прибягвате до тези функции поне заради, меко казано, ексцентричната система на прицелване, която изисква да спрете курсора над целта и да кликнете отгоре. Като го приказваш не е сложно, но по време на битка става ад! Дори противниците да стоят на едно място (което не е твърде реалистично), пак не можете да сте сигурни дали са в обсега ви. А в случай, че решат да направят две крачки нанякъде, пада ви си голямо търчене след тях. В битките просто изобщо няма стратегия: всичките ви герои едновременно са офанзивно настроени и имате чувството, че контролирате едно-единствено същество, което ту пердаши врага, ту му пуска магии - безумно неефективни между другото. Избийте си от главата някакви сложни формации, в които едни герои са на първа линия, а други ги подкрепят от разстояние. Същото е положението и при повечето fpRPG-та, така че това също може да мине за нещо като лоша традиция. **Градовете**, за разлика от останалите области, са представени само в 2D, т.е. от няколко layer-а. Поне в тях няма да чакате за зареждане, а просто скролвате и намирате търсената сграда. Градовете са места за търговия, лекуване, събиране на последните новини и набелязване на нови цели. Това май сме го виждали и преди... Адски бавно е да насъберете пари,





както и съответно по-добри предмети от магазина. С напредването на играта героите минават на по-горни нива, имат достъп до нови умения и магии, но все така само могат да се любуват отдалеч на мечтаната ризница, даваща примерно +2 на нещо. Дори и на високите нива не очаквайте да имате супергерои, разбиващи всичко по пътя си. Хитпойнтите се трупат безумно бавно - на всяко ново ниво получавате една или две точки. Куестите са многобройни и разнообразни, а най-добри сред тях са онези, които ви задават представителите на гилдии - организирани групи воини, магьосници, крадци, свещеници. Така полека-лека при присъединяването към някои от тях научавате нещо за определен вид занаятчийство, което винаги може да ви е от полза. **Ако някак претръпнете** с безкрайно дългото време на зареждане, в играта виждате множество интересни места, похвални с впечатляващата си шир. Пътьом, разбира се, имате работа с чудовища, докато откриете съкровищата и изпълните куестите. Както във всяко начало, и тук е трудно да се оцелее в суровия свят. Чака ви доста труд, докато усъвършенствате поне малко героите, за да ги опазите цели-целенички. **Врагът** също не спи и не си поплюва. По облик той се разпростира от полухора-полумаймуни, скелети, нимфи и троли до вариации на паяци и какво ли още не. **WIZARDS & WARRIORS е поразително непоразителна!** Не изглежда и не звучи добре, има неудобен интерфейс и проявява настойчива тенденция да нервира играещия. Ако обаче някак успеете да се примирите или да свикнете с лошите ѝ страни, като нищо може да ѝ намерите и добри. Например развитието и усъвършенстването на героя и дългите часове разучаване на заобикалящия свят. Играта изобщо не е толкова зле, колкото я описах. С плюсовете и минусите си тя е сред най-големите като обем RPG в последното време. Почти 200 часа игрално време дори и за опитен в жанра геймър, който съвестно изпълнява всички поставени задачи, не е нищо, нали!

Cali

PC Win: '95 / '98
MIN.: P II 233, 64 Mb RAM, 4xCD, 740 Mb HDD
Ускорител 3D: ДА; Мултиплейър: НЕ
Оценка 7/10

MG

PLATFORM: PC RELASE: N/A P/D: GOD / TERMINAL REALITY
GENRE: ACTION / ADVENTURE WWW: N/A

Vol. 1 Blair Witch Rustin Parr

~~Напоследък не са рядкост игрите, направени по сюжета на определен филм~~. Идеята за създаването на подобен род заглавия се крие единствено в надеждата за финансовите постъпления, които трябва да допълнят джобовете на създателите на филма, както разбира се и на програмистите, потрудили се върху играта. Всепризнато геймърско правило обаче е, че тези игри обикновно не се славят с голям успех. Типичен пример за това мое твърдение са заглавията от поредицата Star Trek или пък някои от творенията, правени по сюжета на Star Wars. Просто не може да се разчита единствено на популярността на филма за крайния успех . На една игра и трябва, разбира се, прилична графика, поносим звук и не на последно място - интересен геймплей. Е, за наше успокоение от време на време се появяват и изключения от общото правило, които наистина заслужават похвала. **~~Подобен~~** е и случаят с играта Blair Witch volume 1: Rustin Parr. В нея създателите с огромен успех (поне според мен) са пренесли злокобната атмосфера на филма, известен в България като "Проклятието Блеър". За тези от вас, които не са имали шанса да гледат филма ще кажа, че макар и странен по характер той ще остави голяма диря в историята на световното кино. Един известен критик беше казал, че за да изплашиш добре зрителите трябва да направиш само две неща. Първото е да поставиш действието в голяма, необятна местност, а второто е да сложиш там няколко беззащитни създания, които през цялото време да бъдат в непрекъснат страх. Е, във филма тези два фактора ги имаше и той наистина изплаши до смърт всички. Ставаше дума за трима младежи, които тръгват по следите на вещица, криеща се в горите около градчето Burkittsville. Всичко вървеше по план докато самата вещица не се появи. Следваха уплашени лица в киносалона, плачещи дечица и потреперващи от страх млади госпожици. Но, да се върна в реалния живот и да продължа да си разказвам за играта. **~~За съжаление или не~~**, в



играта Blair Witch сюжетът е сменен. Запазени са само мястото на действието и споменатата преди малко зла вещица, която между другото владее и разни вуду - магии. И така... Действието ви отхвърля назад във времето. Годината е 1941. Вие сте агент на име Doc Holliday и работите за корпорацията Spookhouse, занимаваща се с разследването на паранормални явления. Изпратени сте от шефовете си във въпросното градче Burkittsville, за да разследвате убийствата на седем деца. Най-вероятният извършител на престъпленията е полудял отшелник на име Rustin Parr. **~~Още в началото~~** на играта вие ще трябва да се запознете с жителите на града, които незнам поради каква причина не са толкова много на брой. От тях вие разбирате цялата история и каде можете да намерите въпросната откачалка. Отначало вашата героиня... май забравих да ви кажа, че Doc Holliday е жена... предпочита разследванията пред битките и затова единствените предмети, с които е тя е въоръжена са компас, карта и малко бележниче. Е, щеше да е смешно да притежавате само тези овехтяли джунджурии и затова по- късно ще разпоагате също със Spectral Proximity Sensor, който е предназначен за борба с духове и подобни създания. Ще имате на разположение и очила за нощно виждане, за които се съмнявам да са съществували през 40-те, но както и да е. Играта предлага две гледни точки. Когато си сложите въпросните очила, започвате да играете first-person. В другия случай, когато си е ден и нямате нужда от модерната технология гледната точка ви е като в типична адвенчър игра. Независимо от начина по който проследявате сабитията обаче, пред вас ще се изправят едни и същи страхотии, способни да разтреперят и най-смелите от вас. Няма как да не се изплашите при ситуация, в която вие се намирате в непрогледна гора, а пред вас непрекъснато преминават сенки



и се чуват ужасяващи звуци. **~~След~~** като се запознава с тази страшна картина и самата ви героиня не пропуска да се въоръжи с пистолет, пушка и още една технология, за която също се съмнявам да е била на мода по онова време - електрошок. При оръжията обаче всичко останало си е 100% истинско и реално. След продължителна стрелба с пистолета, неизбежно е да го презаредите, например. **~~Самата игра~~** Blair Witch Volume 1: Rustin Parr е разделена на 13 части, които обхващат точно 4 дни. През цялото време вие и вашите оръжия ще се намирате в непосредствена близост със



смъртта, която ви дебне отвсякъде. Най - полезна за вас ще е втората част, в която имате възможност да се запознаете с цялата местност, разхождайки се навсякъде. Тогава за пръв път ще забележите въпросните сенки, на които в тази игра явно им е отделено специално място. Те са непрекъснато около вас и наистина биха могли да ви притеснят до голяма степен. **~~За да може~~** да бъде играта наистина страшна, определено графиката и трябва да е хубава, за да пресъздаде всичко пълно и точно. Е, тя наистина е такава - подробна и на места, даже красива. Въпреки че по-голямата част от действието се развива в непрогледен мрак, авторите от Terminal Reality's са се опитали



за геймъра да не остане скрит нито един детайл. Те са се постарали над всеки отделен фрагмент от играта. Гората например е просто великолепна. Тя прилича на истинска, поради причината, че всяко отделно дърво си е различно. Освен това и всяко дърво хвърля сянка. Това са неща, които са малки по единично, но когато се съберат на едно място наистина става доста, доста страшничко за геймъра. ~~Друг плюс~~, който може да отбележим за графиката е и начина, по който са изобразени всички персонажи. Те са абсолютно тримерни и се държат като истински хора. Всичко в тях - походката, начинът им на говорене максимално се доближават до съвършенство. Самата героиня, с която играете не е особено красива, но това надали е най - важното за повечето от вас. Единствената дума, с която може да се характеризира графиката на Blair Witch: Rustin Parr е "съвършенство". Тя не е нито претрупана, нито оскъдна, а когато трябва да говорим за детайлност просто нямам на разположение в речника си толкова суперлативи, колкото играта заслужава. ~~Музиката~~ също не отстъпва по качество. Тя отлично се вписва в цялостната картина, създавайки допълнително напрежение, което обаче няма да ви е в излишък. Звуците също са великолепни! Ако разполагате с по - добра sound-карта и по-мощни колонки ще се потопите в един свят на страх и силни емоции. Ще забравите в кое време живеете и ще се пренесете в 1941, насред непрогледните гори около Burkittsville. ~~За този от вас~~, които са се решили да играят сериозно играта ще кажа, че ще попаднат в един нов свят, забравяйки сегашния. Може би думите ми ви се струват пресилени. Да, ама не. Пуснете си само Blair Witch volume 1: Rustin Parr и ще разберете за какво става дума. Това е заглавие, в което се преплитат качествена графика, хубав звук и интересен геймплей - просто няма начин да не стане хит. Създателите и от Terminal Reality's наистина са се постарали максимално и са постигнали желания резултат. Играта би се харесала на всеки, независимо какви игри играе. Аз, лично, не обичам много adventure игрите, но това тук наистина ме залепи на стола за повече от седмица. Надявам се и на вас да ви се хареса, защото пред очите ви е просто максималното, което може да се иска от една игра.

Svetlinko

PC Win: '95 / '98 / ME
MIN.: P 233, 64 Mb RAM, 4xCD, 250 Mb HDD
OPT.: P III 500 , 128 Mb RAM, 400Mb HDD
Ускорител 3D: ДА; Мултиплеър: НЕ
Оценка 8.5/10



MG
PLATFORM: PC; MAC; DC RELASE: N/A P/D: SIERRA / SIERRA ATTRACTIONS
GENRE: TRADITIONAL WWW: http://www.hoylegames.com/hoylecasino_casino

HOYLE CASINO 5

Тотален хазарт

Странни са хората, които използват компютъра за игра на карти. Защо просто не вземат първото хартиено тесте и да го ползват по предназначение? Вярно, това не е много подходящ съвет за рецепционистки и секретарки, заковани по принуждение зад служебните си компютри. Те обаче предпочитат да редят пасианси, вместо да изиграят един DUKE NUKEM 3D например. Ама какво да се прави, такава им породата - не всеки успява да проумее неустоимия чар на стрелбата по униформени глигани! Затова геймърската индустрия продължава да пуска едни такива игри, които никога не стават хитове. Разните казина, пасианси, зарчета и карти стават известни само сред определен кръг хора - най-често бесни комарджии или затъпели лелки, и то предимно в Щатите. В крайна сметка тези продукти обикновено завършват като баласт на някой рекламен диск. ***HOYLE CASINO 5 явно е изключение*** и, колкото и да не ми се ще да го призная, има далеч повече качества, отколкото предполагах. Направена е страшно професионално и лесно ви заразява с тръпката на хазарта. След проблемите с инсталацията (появиха се 8 празни папки Hoyler в стартово меню) следва приятна изненада - интродукция! Направо да не повярваш, че подобна игра е с интро, и то толкова добро. А и след това, вече играейки, обзетият от съмнения геймър може още да си промени мнението и от първоначалния скептицизъм да не остане нищо... ***Една приятна новина*** още в началото. Играта съвсем легално си се играе без диск, просто отсъстват някои реплики и анимации, което не е фатално. След филмчето, където отивате в Лас Вегас, следва да изберете дали да играете сам (по-бързо, но по-скучно) или срещу противници. Няма да се сървновавате с безлични имена, а с бъбриви досадници, чичковци, търсещи пари за нов албум рокзвезди, аристократични лелки с дебели портмонета, както и разни "какички" и мутри. Всичките са съвсем като истински - гледате масата отгоре, а около нея са наредени хората със своите залози. Виждат се почти до кръста и са изцяло триизмерни. Когато говорят (а го правят постоянно), лицата им се движат в синхрон с речта. Motioncapturing-ът на лицето е едно от най-трудните неща при наличието на толкова много мускули. Между десет и двайсет са персонажите в казиното, с които обикновено играете. Освен че са с около двайсет пъти повече пари от вас, те си имат собствен характер, биография, акцент. И през цялото време мигат,



чешат се, наместват се, гримират се, говорят по мобилни телефони, пръскат си освежители в устата, ровят си в портмонето и какво ли още не - човек само трябва да ги гледа. ***Необходимо е*** да си създадете персонаж - да му дадете име и да му изберете лице. Има няколко готови, а най-хубавото е, че е включен и editor за лица. С него може да си направите random човече или пък





нещо по-конкретно, защото има най-различни шапки, мустаци и очила. ***Играта започва с влизането ви в казино,*** където цари характерната за подобни места хаотичност. Вътре е шумно и тъпкано, всеки стои и си губи парите на нещо. Имате карта и по нея избирате в кой ъгъл на казиното да отидете и какво да играете. Другият вариант е да тръгнете директно от менюто - така можете да изберете минималния и максималния залог на дадена маса, както и да започнете първенство. Самите игри са безкрайно разнообразни: всякакви варианти на залагания с карти, бинго, конни състезания, машинки, рулетка, зарове и всичко хазартно, за което можете да се досетите. Само циганската игра с топчето и трите кибритени кутийки я няма. ***Най-лесно се печели (и губи)*** на машинките. Възможно е да вкарате хиляда долара и да си излезете с милион и половина. Което обаче никога няма да стане! Затова изберете рулетката. Там, при залог на черно или червено шансовете за печалба са точно 50% и колкото заложиш, толкова и печелиш. Това е много надежден начин да (загубите всичко) удвоите парите си. Конните състезания също биха могли да донесат/отнесат добри пари. Някои от игрите с карти са фантастични, но обикновено не носят много печалба. Има много шашави неща. Например една от видеомашинките се казва Road pizza и вместо да се въртят трите цилиндъра, при дърпане на ръчката се завъртат колелата на камион и трябва да сгазите четири еднакви животни по пътя. ***Графиката*** на играта е приятна. Всичко е рендирано предварително и изглежда добре. Картите наистина се раздават и подхвърлят, както си му е редът, пуловете се събират, рулетката се върти... Изобщо цялото HOYLE CASINO 5 лъха на същинско казино. ***Звукът*** също е качествен



- винаги има фонов шум от падащи монети и бибиткащи машини, от разговори и виещи сирени при джакпот. Хората мрънкат, радват се, скърбят и съвсем наподобяват реални партньори. ***Тази игра определено си заслужава.*** Щом натиснете Quit преди окончателно да се върнете в Windows, се появява реклама на останалите продукти на HOYLE. Въртят се четири реклами и на всяка има поне по петнайсет различни заглавия - от пасианси до китайски шах за деца. Което съвсем ясно показва, че за тези работи тази фирма разчита на сериозни професионалисти. Ако сте хардкор играч на 3D екшъни и играете AGE и STARCRAFT по цял ден, HOYLE CASINO 5 може и да ви откъсне за няколко часа - приятна е, макар че не е нещо, с което да убиете цяла нощ. Ако пък си падате по хазарта, това е вашата игра. Тя може и да не е връх, ама нали ви върши работа!

Warden

PC WIN: '95 / '98 / 2k / ME
MIN.: P 133, 16 Mb RAM, 4xCD, 100 Mb HDD, SVGA
OPT.: P 200 , 32 Mb RAM, 12xCD
Ускорител 3D: D3D; Мултиплейър: НЕ
Оценка 7.5/10

MG PLATFORM: PC RELASE: 10. / 2k P/D: LEGO MEDIA
GENRE: CHILDREN WWW: N/A

LEGO Knights Kingdom

Всеки тръгва отнякъде
Няма начин да не сте забелязали, че напоследък на пазара за компютърни игри излиза какво ли не. И много, много неща за деца! От надпревари за колички с дистанционно управление (REVOLT) до състезания с возила, конструирани от Lego (LEGO RACER). Браво! **Да не се лъжем**, но и да не се надскачаме. LEGO KNIGHTS KINGDOM е прекрасна игра, ако сте на възраст до десет години. Или сте родители на такива деца! Работата в нея е предимно да се СЪЗДАВАТ постройки, оръжия и човечета от Lego. Не знам дали някога сте се занимавали с тази наглед детска конструкторска забава (никога не е късно да се повзрете в нея) или и сега й отделяте време. Но, ако сте наясно за какво става дума, нека да поговорим за самата игра. **Действието** се развива през Средновековието. Лице, по-скоро човече, на име Бика иска по всякакъв начин да напакости, превземайки вашия замък. Но вие пък си имате свои помощници, които непрекъснато го възпират. Най-големият образ от тях е рицарят, или по-точно рицарчето, което гордо заявява, че е ваша дясна ръка още в началото на играта. Е, няма да мине и без вашата помощ, естествено. Тя се изразява в построяването на разни неща от Lego части, подобряващи боеспособността на замъка ви. Строите стени, оръдия и кули, които ви помагат в борбата срещу "лошия човек", Бика. **В най-лошия случай** LEGO KNIGHTS KINGDOM е нещо като самоучител по английски. Всички менюта са придружени с подробни обяснения, което впрочем продължава и по време на цялата игра. Тази помощ от компютъра не може да се избегне. Графиката е хубава, доколкото може да е хубава графика, чиито основни елементи са части от Лего. И все пак LEGO KNIGHTS KINGDOM изисква добра видеокарта и доста RAM - нещо, което по нашите земи ще я прави нежелана и отхвърляна. Звуците към играта не са супер, но това ни най-малко не пречи. **Най-интересното** в това заглавие са анимацийките, които периодично се появяват. Те винаги са забавни, а биха се харесали и на пораснелите. **Накратко казано**, LEGO KNIGHTS KINGDOM изцяло е предназначена за деца, които за пръв път сядат пред монитора и чиито ръчички едва докосват по-крайните копчета на клавиатурата. Не ги гледайте с насмешка - те са утрешните гейм-майстори!







Svetlinko

PC WIN: '95 / '98
MIN.: P II 300, 32 Mb RAM, 4xCD, 300 Mb HDD
OPT.: P III 400, 64 Mb RAM, 300 Mb HDD
Ускорител 3D: D3D; Мултиплеър: НЕ
Оценка 6/10

STREET FIGHTER III: DOUBLE IMPACT

Писнало ли ви е вече от серията Street Fighter? И на мене - поне докато не минах през старата школа на отличната Street Fighter III: Double Impact (Двоен удар). Преди това, последната Street Fighter игра, на която съм играл, беше SF Alpha 3 - едно чудесно обобщение на SF серията. В нея имаше всичко от всички Street Fighters, всички бойни стилове и още много екстри. Таака че въпросът е - имаше ли наистина нужда от още една игра от тази серия? Да, в действителност има. Street Fighter III: Double Impact е изритала всички глупави екстри от предишните игри и се е върнала към перфектния боен engine на Street Fighter II: Championship Edition. **Дискът на Dreamcast** побира както оригиналната игра, така и нейното разширение Street Fighter III: 2nd Impact, като и двете имат бързи времена за възстановяване, флуид контроли, много герои, подобрени графики и по-добър геймплей. По-добър във всяко отношение от всичките пет последни SF заглавия. Е, няма нищо идеално и перфектно на този свят - някои от новите борци са просто тъпанари и чиста проба мутри. Липсват и забавни екстри - но за феновете на бойните изкуства това е страхотно завръщане към добрата стара бойна школа. **Когато** Street Fighter III се появи, отначало някои фенове на бойните изкуства доста време душеха наколо, за да разберат какво е това. В крайна сметка някои от тях се върнаха към Soul Calibur или Tekken Tag. SFIII беше оценен като "старата игра, но с повече и по-големи герои, повече анимационни кадри, няколко нови фона". Всъщност, повечето от старите герои са си отишли и вече ги няма. С изключение на Кен (Ken) и Рю (Ryu). В замяна на това своя дебют правят герои като Ибуки, Некро, Шийн, Оро, Елена, Йън, Дъдли и Алекс (Ibuki, Necro, Sean, Oro, Elena, Yun, Dudley, Alex). **По всичко личи**, че Алекс е новият централен герой на серията. Повечето играчи обаче смятат, че той още не е готов за това. Това е един едър, относително бавен герой, който не използва оръжия от разстояние и който има някои странни въздушни атаки. Един аматьор, който играе с Кен, би могъл да бие по-опитни геймъри, които играят с Алекс. Другите нови герои не са много по-добри. Некро е един електрифициран Dahlsim, Оро е еднорък пещерен борец, Дъдли е просто още един Барлог, Елена е еклектичен борец, който само рита, а Шийн е много подобен на Гай. Двата най-интересни героя са нинджата Ибуки и Йън - герой, подобен на Фей-Лонг, който бързо се налага като един от най-мощните нови герои. **Остарелите графики** и необичайните нови борци предопределят един лимитиран успех на SFIII сред аркадните игри. Добрата новина е, че собствениците на Dreamcast ще открият у дома какво ни е липсвало при аркадите. Да си го кажем направо - Street Fighter III притежава най-добрият геймплей от цялата серия Street Fighter. Capcom се е освободил от всичко, което разводняваше бойния engine. Няма ги различните нива на енергийни показатели, супер движения и разни подобни от предишните игри. Няма вече Alpha counters, няма защитни падания, няма бягства. **Това**, което остава, е прост, но дълбок боен engine. Super Combos са заменени със "Super Art," което по същество е специална техника, която играчите могат да избират след като изберат героите. Има стандартен енергиен бар (power bar) на долния край на екрана, който се запълва, когато вие удряте или ви удрят. След като веднъж се напълни, повечето от Super Arts могат да бъдат използвани относително лесно, понеже повечето от тях се състоят от двойно хвърляне на fireball (огнена топка) напред плюс бутона за удар. С малко практика, Super Arts могат да се стартират и във въздуха, така че когато борецът се приземява, с бърз старт може да се получи Super Combo. **Отбраната** също се свежда до основни неща. С Alpha Counters беше доста трудничко и power bar падаше с едно ниво. Сега има блокираща техника, която отрязва движението на твоя противник и отваря вратата за обръщане. След като веднъж играчите схванат тази техника, ще открият, че блокирането е един чудесен начин да напляскат предсказуемите герои или онези досадни Ryu играчи, които само знаят да хвърлят fireball и да правят ъпъркут. Guard crush го няма вече, слава богу, то е заменено със Stun Meter (измерване на зашеметяване), който се намира точно под бара за здравето (health bar). Да знаеш колко близо е твоят враг до състоянието на кома е една приятна подправка към борбата. Тя дава на играчите и друго предимство - предоставя им мотив да използват премуществото си или пък да се скрият, ако те самите са близо до зашеметяване и кома. **Извън това**, борбата в SFIII си е добрата стара бойна школа. Времената за възстановяване са съкратени, таке че всичко върви бързо и гладко. Няма герой, който да има мощни движения или хватки, които да не могат да бъдат парирани или избегнати. Някои SF ветерани обаче могат да се оплачат, че това балансиране изисква повече работа. Кен има по-малко сила, с ъпъркут, който е по-малко мощен и кръгово ритане с по-малък обхват. Междувременно, Рю е станал страхотно мощен. С много мощен удар, ефективен отскок, като с три удара може да отнеме около 50% от здравето на врага. Има и някои други дребни промени - Оро е сравнително безполезен, а Йън е вероятно прекалено силен, но за по-голямата част от играта удоволствието е несравнимо по-голямо, отколкото при коя да е друга версия на SF, която помним. Втората игра в CD-ROM пакета е продължение, което се появи сред аркадите скоро след оригинала. В Street Fighter











III: 2nd Impact няма особени промени, но тя добавя някои нови фонове и три нови героя: германският кеч-борец Хуго (Hugo), тайнственият Юриън (Urien) и братът на Йън, Йанг. Единствената промяна всъщност в бойния engine е, че специалните движения като хвърляне на огнени топки (fireballs) и въркутите могат да се задействат чрез натискане на два или три бутона вместо на един - ако ти позволява енергийният бар. Това не променя радикално борбата, но позволява на играчите да накажат още повече врага, който е пропуснал тяхното движение. **Все пак**, възниква въпроса - защо Street Fighter III: Double Impact не беше пуснат самостоятелно? Простото обяснение е, че това не е нищо повече от една аркадна версия. Преди няколко години това щеше да е хубава реклама и добро основание за най-високо място в класацията. Сега обаче има игри като Calibur, Dead or Alive 2, а даже и Street Fighter Alpha 3, които предлагат страшно много нови методики, костюми, герои, нива и други екстри. Сравнението на Street Fighter III: Double Impact с тези игри не е в негова полза. При положение, че на диска са двете игри, вече имаме Arcade, Versus и Training методики (макар 2nd Impact да



няма методика, която да ти помага да практикуваш блокирането). Ето защо не беше разумно да се пусне Street Fighter III: Double Impact самостоятелно - нямаше да издържи на конкуренцията. Простичката причина е, вече не се търсят игри single-player mode. Играчите искат мултиплеъри, искат да се срещнат с всички врагове в играта и с финалния бос Джил - едно същество, което изглежда почти смешно в своя Speedo костюм. И ако играчите победят, те искат един хубав видео финал. Не могат ли Capcom да се бръкнат и да си позволят няколко аниматори и така да възнаградят феновете си със супер видео финал? А докато аниматорите правят това, фирмата трябва да се поизпоти и върху саундтрака. Омръзна ми да го заглушавам и да си пускам вместо това любимата ми музика. Все пак хубаво е да играеш на оригиналния саундтрак. **Като заключение:** Street Fighter III: Double Impact не притежава всички екстри, които имат другите SF, но ви предлага един толкова дълбок и толкова изчистен боен engine, че няма как старите SF фенове да не въздъхнат от удоволствие. Ако си отегчен от серията и многобройните продължения, изчакай малко и хвърли още един поглед на Street Fighter III. Аз казах.

Voodoo Man

MONSTER RANCHER EXPLORER

GBC

Последната Game Boy игра, направена на базата на лиценз за Monster Rancher, комбинира възкресяването на чудовищата с разрешаването на загадки и пъзели. Игрите Monster Rancher винаги са имали специално място в нашите виртуално-обичащи-животинки сърца. Оригиналните заглавия за PlayStation, в които играчите поемат отговорността за сладки, уродливи и странни същества, за които се бият, някак си много ни напомня феномена Pokemon, но тези серии със техните смешновати чудовища се различават страшно много по дизайн от последната игра на Nintendo. Но точно както Pokemon, на което приличат, чудовищата в Monster Rancher се подвизават в нови области. Неотдавна беше излязла игра Monster Rancher Battle Card, а сега има Monster Rancher Explorer, игра тип пъзел, където играчите трябва да си проправят път през няколко помещения в една тайнствена кула. С някои доста заплетени пъзели, много powerups (енергии, способности) и даже чудовища, които се бият, играта на Game Boy съдържа достатъчно забавление, за да може поне да гарантира поне един поглед от страна на запалените фенове на игрите пъзели. **Целта на играта** е да се премине през всички помещения на една мистериозна, тайнствена бяла кула. Всяко помещение има златен ключ и заключена врата. За да преминеш нивото, трябва първо да достигнеш до ключа и след това да си проправиш път към вратата за определено време. Главният герой Кокс (Cox), който трябва да разчисти кулата, притежава някои неща, които работят в негова полза. Той може да скача, за създава и унищожава кутии, а освен това, когато ги достигне, да види каква помощ могат да окажат приятелите на чудовищата. **Пъзелите** са



заплетени и трудни от самото начало. В играта има огромно количество и разнообразие от лоши чудовища, които ще се изправят срещу Кокс и само ако докоснеш някое от тях означава, че си мъртъв. Кокс има три живота, за да се опита да мине нивото, но ако вече си ги използвал и три-





те, ще видиш, как Кокс просто изчезва извън кулата. Но може и да се върне и да продължи оттъдето е свършил. **Прибирането на чудовища** изисква събиране на счупени части от една каменна купичка. Когато Кокс събере всичките, той може да използва камька, за да освободи чудовище от кулата, и след това да съживи съществото в града. Когато той взима чудовище със себе си, той може да използва специалните способности на чудовището, за да му помогне да разреши пъзела. Например, способността на Тайгър (Tiger) да унищожава всички лоши чудовища от нивото, или пък способността на Голем (Golem) да чупи всички кутии, даже и нечупливите, което си е направо парадокс. Чудовищата, които Кокс може да открие, повечето са от анимационното телевизионно шоу - Суезо (Suezo), Хеър (Hare), Гали (Gali), Тайгър (Tiger), Мочи (Mocchi) и Голем (Golem). Тайнственият Феникс (Phenix) също е в играта с някаква странна енергия (и погрешно написано име). По пътя на Кокс има тонове powerups, които му дават повече животи, бонус точки, способността да пали огньове и фойерверки, за да се бие срещу враговете или пък способността да влияе върху брояча на времето. **Геймърите** могат също така да си създават свои собствени пъзели, които да търгуват със останалите геймъри през Game Link Cable. Това последното практически дава на играта почти безкрайно повтаряне и съответно многостойност. Въпреки, че трябва категорично да кажа, че дори и без да си създаваш оригинални собствени помещения, съществуващите ти създават достатъчно трудности и могат да стъписат малко геймърите. **Като заключение:** Серията The Monster Rancher е доказала, че създава успешни продукти. Този също не е изключение. Това е една висококачествена игра тип пъзел, която има много какво да предложи.

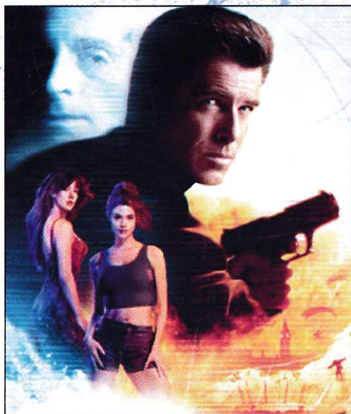
Voodoo Man

The World is Not Enough

ИГРИТЕ &

Филмът:

Един свят не стига, не е достатъчен. Ако беше така, щеше да експлодира в серия от верижни реакции. ***Какво*** да кажа за този филм? Макар и усукан, сложен и доста изтъркан, все пак филмът има сюжет (дори пак са успели да включат руснаците като лоши момчета). Освен това присъстват всички атрибути на Джеймс Бонд и абсолютно всичко, което очаквате от него: оръжейник със странно име (Г-н Бульон) и златни зъби като евреин;горещо маце (тя обаче от добрите ли е или от лошите?); престъпник, който помага на Бонд от уважение към неговите способности; още едно горещо маце (за нея обаче знаете, че от добрите понеже първото й име е Christmas);един супернегодник;страхотни оръжия (например хеликоптер, който има масивен циркулярен трион, висящ под него)... И въобще вече сте наясно с картинката, нали? А сигурно вече сте го и гледали... ***Това***, което наистина спасява филма, са експлозиите. Всичко, което във филма пада от повече от два метра височина, задължително се приземява върху 30-литров варел с нитроглицерин, избухващ мигом в красиво огнено кълбо. Имаш чувството, че всеки неподвижен предмет е бомба. Дори някои от главните герои в действителност също са бомби. Всичко във филма експлодира. Експлодират пари. Експлодират тръбопроводи. Експлодират коли. Експлодират самолети. Експлодират хеликоптери. Експлодират катери. Експлодират реки. Във всеки един момент нещо избухва. Често дори и неща, които току-що са избухнали, гръмват отново без никаква причина. Любопитна работа! ***Макар*** това да е най-добрият Бонд на Пиърс Броснън, сериите вече са се превърнали в пародия от Moonraker насам. Тази също не е изключение. В един свят, в който анорексично маце целува друго маце страстно по устата в праймтайма, Бонд се шегува, че многократните оргазми не са нещо неприлично - и то така, все едно, че баба ти обсъжда Удсток. Добре, че са експлозиите. Иначе филмът не става. Но понеже е екшън с много, много, много експлозии - струва си да се види заради тях и заради дарбите на Денис Ричардс. Най-горещата Bond Girl на 90-те години, а това все пак е нещо.







Играта:

TWINE пристига и има претенциите да отнеме короната (или поне няколко скъпоценни камъка от нея) на GOLDENEYE... ***Когато*** стане дума за конзолни shooters, няма по-добър от Джеймс Бонд. Като се има предвид, че PC-разработчиците определено са големи майстори в изкуството на first-person shooter, то когато говорим за конзоли, трудно ще отречем, че там FPS-първенството се държи от GOLDENEYE за N64. Надали има по-революционна конзолна игра от нея! Тя изпревари времето си с години и, откакто беше пусната, стотици shooters за всякакви формати се опитваха да й подражават. Ревнивите притежатели на PlayStation придобиха собствено усещане за приятния агент с TOMORROW NEVER DIES, но не бяха страшно очаровани. Трудно е обаче да държиш ниско добър агент като Бонд, особено такъв с







интелигентните маниери и страхотния външен вид на Пиърс Броснън. Бонд се завръща, момичета и момчета! Притежателите на PlayStation, които търсят да открият още няколко заглавия за PS преди да се появи PS2 - и преди системата им да се превърне в бастион за Rugrats и Animorphs games - трябва да хвърлят един поглед на TWINE от EA. ***Играта***, направена на базата на последния филм на Метро Голдуин Майер The World Is Not Enough, е с десет мисии - истинско предизвикателство. Играчите трябва да преминават нивата скоростно, гонейки цели, които трябва да се изпълнят за определено време, и използвайки разнообразна тактика - от тайни операции до обичайния стил: "Убивай всичко, което ти се изпречи на пътя!". Заедно с Бонд се използват тонове оръжия и арсенал от устройства направо от Q-лабораторията. Обхватът на въпросните джаджи е доста широк - от специално шоково устройство под формата на клетъчен телефон до VLF-устройство, което позволява на играчите да минават въоръжени до зъби покрай металотърсачи, без детекторите да ги усетят. ***Мисиите*** водят играчите от улиците на Истанбул до руска ядрена подводница, минавайки през куп други интересни места. Играта следва плътно филма и Бонд например изпълнява мисия, при която избива всички с импулс, а после отива в екзотичен локал, за да свърши още малко от онова, което умее най-добре. ***Графиките*** са така приятни на PlayStation, както бяха на N64, но истинското удоволствие в играта е анимацията на героите - направо убийствена! Застреляй някой враг в корема: той се хваща за мястото и пада настрани. Изстрелите в главата веднага повалят целите на пода, а когато си ги улучил другаде, се олюляват, преди да паднат на земята. Това е онази реалистична брутална картина, която придава на игрите за Бонд уникално усещане. За разлика от повечето други shooters, в които играчите трябва да търчат из разни футуристични подземия и да стрелят по нечовешки врагове, на сериите Бонд е присъщ реализъм, който те сваля на земята и те кара да се чувстваш по-добре, макар да има толкова насилие. ***Дали*** обаче тази игра се доближава до GOLDENEYE? Трудно е да се каже отсега. За да може която и да е конзолна игра да достигне и задмине върха на GOLDENEYE, тя трябва да е виртуално безпогрешна и да изпреварва времето си с години. Че TWINE ще е добър забавен shooter за PlayStation, няма никакво съмнение. Добавените опции и богатството от специални джаджи определено подсказват за напредък по отношение на оригиналната формула, но май няма достатъчно иновации, които да гарантират, че три години след това няма да се появи толкова добра игра.



Voodoo Man

SOLDIER

ФИЛМИТЕ

Филмът:

Тод (Кърт Ръсел) е войник от XXI век, изоставен на далечна планета, населена от мирни бежанци от Земята. Той застава начело на отбраната, когато планетата е нападната. Сюжетът тръгва добре, но после се размива и екшън-действията изглеждат глуповато и без тръпка. ***Soldier*** започва с красноречива сцена: мъже с плоски физиономии минават през родилно отделение, подбирайки сред бебетата онези, които ще станат обект на доживотен военен експеримент. Камерата се спира върху лицето на едно ритащо и плачещо в своето креватче бебе. По ирония на съдбата, това е най-голямата емоция, която човечето ще има през живота си. От него ще израстне сержант Тод. Масата безлични, монотонни сили, които обучават Тод, са останки от безумната бюрократична машина на Оруел. Всички възможни човешки емоции са изстискани от Тод, докато неговото поведение докаже, че той се е превърнал само в "страх и дисциплина". Когато е обучено ново поколение от тренирани бойци, Тод и другите като него от "стар модел" стават ненужни. Началниците на Тод го захвърлят на далечна планета, където той попада в малко селище от бежанци от Земята. Първоначално те не са склонни да приемат войник в своето мирно общество, но после се убеждават в качествата на военното обучение на Тод, виждайки го как той посреща нахлуването на войниците "нов модел". Втората половина на филма, както си е по американските кинoправила, е до голяма степен предсказуема - чисто и просто атаките следват една след друга. ***Soldier*** е написан от David Peoples, който и преди е продуцирал интересни неща в тази област (Blade Runner, Twelve Monkeys), но тук сякаш нещо не е наред, нещо става след първите петнадесет минути. Проблемът не е (както мнозина предполагат) в лишеното от страсти поведение на Кърт Ръсел. Неговият характер е предопределен и проектиран от най-ранната му възраст - той е нещо средно между Терминатор и Робокоп. Същинското слабо място на сюжета е неговата категорична елементарност. Когато главният ти герой притежава емоционалността на дървен стол, по-добре е да заложиш на нещо друго, например на неочаквани обрати в сюжета, смразяващ екшън или поне второстепенните герои да привлекат с нещо вниманието. Това не е кой знае колко хитро, обаче и него го няма.

Играта:

Винаги е трудно да се прави игра по добър филм. Първо, трябва да проследиш кои са игрите, лицензирани по филми и кои са филмите съответно. А когато филмът е лош? Спестяваш си всичките тези усилия. Сигурно някой ще се учуди защо SINISTER GAMES и SOUTHPEAK INTERACTIVE избраха Кърт Ръсел и неговия Soldier през 1998 като вдъхновение за екшън-игра. Може би едно от малкото хубави неща, които могат да се кажат за играта SOLDIER е, че тя няма почти нищо общо с филма Soldier. Филмът се опита да направи удар при появата си - нещо като уестърн с фантастичен привкус. Ръсел е словесно лаконичен самотен боец, защитник на мирни бежанци, зад когото стои миналото му на чудесно малко момче, подплатено с малко (съвсем малко!) романтизъм. Останалото са много схватки и бой. Слава богу, в играта няма нищо подобно - тя си е стриктен екшън от типа "run-and-gun" (тичай и стреляй) и в нея дори и на седем парсека не се приближава нещо, което да напомня за филма. Единствената връзка между играта и филма, е вехтошарската обстановка от първата третина на играта. И въобще не е никаква загуба, че играта е далеч от филма. Същинският въпрос е дали това е добра екшън-игра. Отговорът, за съжаление, е "НЕ". ***Няма*** нищо лошо, че ударението е поставено върху екшъна. Игри като KISS: PSYCHO CIRCUS, ROGUE SQUADRON и MDK2 са основно shooters за PC - кои повече, кои по-малко. Добре де, нека да е екшън, стига този екшън обаче да не се превърне в повтарящ се и мъчителен урок по безсмислие. Точно такъв е случаят със SOLDIER, която се състои почти само от следване на оцветената стрелка върху радарен дисплей и при която непрекъснато държиш бутона за стрелба натиснат. Единственото, което прави играта трудна, е нарастващият брой на насрещните врагове преди да достигнеш края на нивото. ***Откровено*** казано, оръжията звучат пpeгракнало и горе-долу успяват да покосят напиращата тълпа от противници. Само че, щом си свалил стотния робот, стотния извънземен или стотния войник, играта вече отдавна е станала безинтересна. Разработчиците можеха да проявят малко повече въображение и творчество, за да задържат малко повече интереса на играча. Уви! С какво да го задържат този интерес, като има само четири основни типа оръжие, три вида околна обстановка и около половин дузина видове врагове. На всичкото отгоре има и решения, които определено предизвикват много въпросителни... ***Можеш*** да носиш само по едно оръжие по едно и също време - меко казано, странна алтернатива на походния арсенал от оръжия, които изобилстват в почти всички други екшън-игри. Добре, едно оръжие! Но, по някаква причина ти нямаш много контрол върху оръжието, което използваш. Ако попаднеш на изпуснато оръжие, твоята пушка автоматично се изпразва за сметка на оръжието, което си намерил. Не ти се дава никакъв избор, което усещаш съвсем осезаемо, когато те удари смъртоносно заряд от синя плазма, просто защото не гледаш къде ходиш. Освен всичко, липсва каквато и да е мотивация за следващото действие. Някакви съвсем дребни текстове ти казват какво да правиш, но те в най-добрия случай са неясни. А понякога стрелката, която те води, изчезва и трябва да се движиш сляпо. Трябва ли да изпълниш задачи като, например, разрушаване на енергиен генератор, за да премахнеш енергийните бариери, в играта няма никаква обратна връзка за това. Един простичък текст, който да ти каже както е направено и да те държи информиран, би направил чудеса, за да изглежда SOLDIER поне малко безсмислена. Обаче, не! И когато мисията е изпълнена, пак често нямаш идея защо - изведнъж екранът почернява и преминаваш на следващото ниво. ***Сред*** въпросителните около дизайна е и фактът, че не можеш да препрограмираш бутоните на мишката (няма и поддръжка за третия бутон на мишката). Освен това не можеш да сейфваш играта между нивата (трябва да преиграваш същите области отново и отново). А пък падналите powerups изчезват след кратко време (карайки те да се втурнеш срещу огъня на врага, за да си вземеш здраве, преди да откриеш, че има и друг начин играта да се направи по-предизвикателна). ***Графичният*** engine върши добра работа, но не е нещо, което да не сме виждали преди. Начинът, по който далечните фигури на терена се движат, е доста странен - първо ти се струва, че има някакво прозрачно изображение на призрак, което после става по-реално и солидно. Ефектите от оръжията, димът и осветлението впечатляват, особено сенките в реално време. Анимациите на героите обаче са вдървени, а звукът е непостоянен и гаден. ***Не*** е страшно една игра да бъде само екшън, екшън и пак екшън. Но, щом той е единственото нещо, на което залагаш, поне се постарай да е добър. Всичко, което можете да откриете в играта SOLDIER, е безсмислено бягане и стреляне, построени върху някакви странни дизайнерски решения. Може би не съм прав, че играта и филма нямат нищо общо. Напротив, имат - и двата продукта са ужасни!







Voodoo Man



ДИПЛОМ@ПО ИНТЕРНЕТ

El Kondor

Както подобава на най-грамотното и образовано поколение през последните години, именно достъпът и ползването на световната мрежа се превърна в негово основно предимство. Предимство, осигуряващо възможно най-големи възможности както за добиване на информация, така и за нейното използване. При това не толкова за забавления, колкото за полезни и важни за индивидуалното съществуване на човека неща.

Най-важното качество на информацията, което я отличава от всички други социални феномени и я превръща в огромен по характера си ресурс, е нейната безкрайност. **И**нформацията е нещо, което никога не свършва и никога няма да свърши. Тя е нещо, което постоянно се акумулира и от самия процес на натрупване се ражда нова информация. Така или иначе, информацията може да съществува сама за себе си. Но тя е важна само тогава, когато може да се използва от човека. Иначе остава знание, за чието съществуване може и да не подозираме. Знание, за което никой не знае, така да се каже.

Другото важно нещо, което позволява развитието на информацията, е повишаването на грамотността. От античните времена насам с всеки изминал век количеството, броят на грамотните хора се е увеличавал постъпателно и непрекъснато. Ако в антична Елада или Рим единици са били тези, които са можели да четат и пишат, а през Средновековието науката и знанието са били затворени зад дебелите зидове на манастирите, то последните няколко столетия свидетелстват за такъв мощен бум на общата грамотност, който не бихме могли да си представим в древността. За това е "виновен" както изобретателят на печатарската машина - Гутенберг, така и странстващите учители, които с риск да бъдат изгорени на кладата на Светата инквизиция, са разпространявали знания, за които обикновените хорица просто не са и подозирали дотогава.

Масовото образование, навлязло в човешкия живот със създаването на училищата и университетите и превръщането му в постоянна държавна политика, създава десетки и стотици поколения хора, които не само могат да четат и пишат, но и започват да използват тези си знания по предназначение. Държавата и обществото неизбежно имат нужда от грамотни и знаещи хора, които експлоатират знанията си в името на собствените си интереси и споделят тези свои знания с околните.

Тази историческа ретроспекция беше необходима, за да си представим развитието на образованието в близко бъдеще и да стигнем до извода, че без използването на световната мрежа то ще става все по-невъзможно. А и архаично.

Това, което прави впечатление , обаче е рязко нарастващият брой на компютърно грамотни хора по света. Разбира се, днес те още не са далеч повече от компютърно неграмотните, но това не означава, че броят им не нараства. Тъкмо обратното - бумът на технологиите неизбежно влече след себе си и бум на необходимостта да можеш да се справяш с тях.

Наистина, днес компютърно грамотните хора могат да се оприличат с можещите да четат и пишат през средните векове, например. Те са блестели като звезди сред безпросветното мнозинство от неграмотни люде, мислещи само как да осигурят с парче хляб съществуването си.

Влиянието на компютъра и на световната мрежа, обаче, осигурява и нещо далеч по-значимо. Става дума за промяната на качеството и вида на образованието. Кои са измеренията на тази грандиозна промяна?

Първо, все повече очевидно ще нараства броят на хората, които получават квалификация и диплома, единствено заради старанието (или ината) си да стоят пред компютъра и да попълват тестове, изпратени по е-пощата. Дистанционното обучение бавно, но без отстъпление ще измести препълнените аудитории или класни стаи, където студенти и ученици все още слушат мъдростта от устата на своите преподаватели. Така дистанционното обучение - от офиса, но по-често от вкъщи - ще се превърне в основната форма за повишаване на образователния ценз на човечеството.

Второ, в резултат на гореописаното ще станем свидетели на първите интерактивни университети и училища, в които всеки "студент" или "ученик" сам ще определя интересите и курсовете, които ще изслушва и изучава. Една такава първа форма на обучение е специализираният McDonalds Unrvesity, в който вече се обучават бъдещи ръководни кадри на корпорацията, собственик на световната верига за бързо хранене. Но това е едва първият предвестник на глобалната промяна, която предстои. Защото изборът на курсове и възможността те да бъдат завършвани през различен период, изцяло определян от студента, ще демократизира и децентрализира безкрайно образователната система. Именно образова-телната йерархия, която унифицира безкрайно получаваното в сегашните училища знание, ще изчезне и ще бъде заменена от хоризонтални структури за индивидуално обучение и подготовка.

Трето, предстои ни промяна и на професионалните кариери на новите Интернет-висшисти. Защото тяхната подготовка, чието качество и продължителност ще определят те самите, ще определи и тяхното индивидуално професионално развитие. Днешните унифицирани професии - лекар, инженер или какъвто и да е бил друг - ще се разпаднат на отделни тесни специалности. Не, те няма да изчезнат съвсем, но ще бъдат променени от много по-богат избор за професионална реализация, каквато едва ли можем да си представим. Кой от вас, приятели и читатели на MG може да каже какви професии ще се родят до десет години. Аз не мога, а мисля, че ме бива в прогнозирането. Мога да ви кажа само, че имам позната, която учи (дистанционно разбира се) в ирландско училище за "писатели", от което периодически получава свидетелства за покриването на определени образователни изисквания, а част от написаните от нея неща се публикуват в австралийско интернет-списание за млади автори. И получава хонорар за това. А след някоя и друга година тя ще има профессия "писател", ще притежава диплома за това и ще си потърси работа в някое друго издание в кибер-пространството например.

Четвърто, навлизането на световната мрежа в образованието поставя като най-важен въпроса не "къде учиш", а "какво" и кои са твоите "лектори". Представете си колко малко хора в миналото са имали щастието да разбират мъдростта на науката пряко и директно от устата на Аристотел, Галилей, Нютон или Айнщайн! Интерактивните университети ще дадат възможност на милиони желаещи да чуят днешните и бъдещите световни имена в науката. Мрежата позволява на практика - всички желаещи да чуят лекция на поредния Нобелов лауреат по биология, например, или на световни светила в областта на литературата. Не е ли чудесно това? При това без да се буташ с колегите си в аулата на някой университет, а само като заплатиш минималната такса за това и притежаваш съответния софтуер.

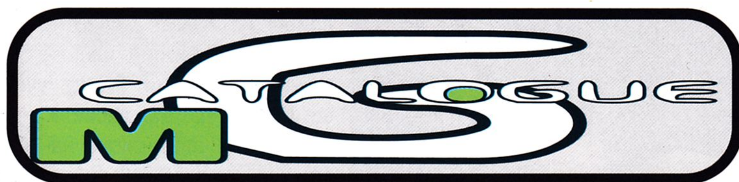
Пето, разгръщането на мощната демократизация на образователната система, в резултат на използването на Интернет ще я превърне и в много по-евтино удоволствие. Вместо космическите такси за престижни университети или колежи, ще са достатъчни минимални месечни, седмични или дори ежедневни вноски, за да изкараш курс по мениджмънт в Харвард или Джорджтаун, например.

Шесто, дистанционният достъп до информа-ционните ресурси на всяка по-голяма библиотека по света ще ни лиши от сегашните "удоволствия" да тичаме из читалните и да търсим единични издания с пожълтели страници, с помощта на които трябва да подготвим поредното упражнение или семинар. Днес всяка уважаваща себе си библиотека има свое място в световната мрежа и броят на читателите й непрекъснато нараства. А и е някак си похубаво да си седиш по чехли и с чаша кафе в ръка в софийската панелка - в "Младост", например - и да се подготвяш за изпит по археология в Итън, използвайки материали от Александрийската библиотека, нали?

Не, това не са оптимистични и празни приказки, скъпи приятели! Списъкът от предимствата може да бъде продължен още. Но изводът е един и същ - образованието става много по-достъпно и броят на грамотните хора непрекъснато ще расте. И дано това пък да налее повече акъл в главите и на другите хора, които все още не усещат ползьа на глобалната промяна в човешкото образование и всеобща грамотност.

THE END

www.



Образователен софтуер Microsoft

1. Bookshelf 99 Win32 Engl. CD 64$
2. Encarta Std 2000 Win32 Engl. CD 40$
4. Encarta Dlx 2001 Win32 Engl. CD 58$
5. Encarta Ref Ste 2001 Win32 . CD 94$
6. Encarta Africana 3.0 Win32 . CD ThirdEdtn 58$
7. Encarta Wrld Dict 2001 Win32 . CD 58$

Encarta Ref Ste 2001 Win32 . DVD 94$





Bookshelf 99 Win32 Engl. CD 64$



Encarta Wrld Atlas 2001 Win32 Engl. CD 58 $

География Microsoft



MapPoint 2001 Win32. Euro. CD 324$



AutoRoute Euro 2001 Win32 . CD 132$

Финанси Microsoft



(Home & Office) Money 2000 Win32 Engl. CD 43$

Мултимедиен софтуер Auralog цена 24.9 $

Мултимедиен софтуер за езиково обучение с гласово разпознаване. Колекцията Talk to Me предлага: английски език (1,2и3ниво); френскиезик(1и2ниво);немскиезик(1и2ниво) . Специалнацена до 31.10. 2000 г. с над 40% отстъпка от стандартната.

Хардуер Microsoft

1.SideWinderPro21.0Win32USBPort Hdwr. CD 56$
2. Internt Keybrd Win9x (PS/2) Engl. Hdwr .CD Euro 34$
3. Wheel Mouse Optical Win32 PS2/USB Hdwr .CD 35$
4. Trackball Explorer Win32 PS2/USB Hdwr. CD 72$
5. SideWndr Game Voice 1.0 Win32 USB Port Hdwr. CD64$
6. SideWndr Strategic Cmmndr 1.0 Win32 USB Port Hdwr. CD 76$
7. SideWinder Joystick 1.0 Win32 USB Port Hdwr. 32$
8. SideWinder Pro 2 1.0 Win32 USB Port Hdwr .CD 56$
9. SideWinderGamepad 1.0 Win9x GamePort Hdwr. CD 38$
10.SideWinderFreestyle Pro 1.0 Win9x GMP/USB Hdwr .CD 54$



SideWinderGamepad 1.0 Win9x GamePort Hdwr. CD 38$

Развлекателен софтуер Microsoft



Age of Empires 2.0 Win32 . CD 64$

Monster Truck Madness 2.0 Win32. CD 28$





Combat Flight Sim 2.0 Win32 . CD 64$

Baseball 2000 Win9x . CD 40 $





Links LS 2000 Win32 . CD 64$

Flight Sim 2000 Win32. CD Pro 97$



Motoros Madnes 2.0 Win9x CD 58$



1. Flight Sim 6.0 Win9x . CD 28$
2. Flight Sim 2000 Win32 .CD90$
3. Golf 2000 Win32 . CD28$
4. Soccer 2000 Win9x . CD28$
5. Close Combat 2.0 Mac/Win . CD 28$
7. Close Combat Win9x. CD Trlgy 28$
9. Basketball 2000 Win32 CD 28$
10. Age of Empires 1.0 Win32 . CD Gold 40$
11.Age of Empires 2.0 Win32 . CD Conquerors Expnsn 40$
12. Age Empires Exp Rise/e 1.0 Win32 . CD 30$
13. Combat Flight Sim 1.0 Win32 . CD 40$
14. Plus Entertain Pak 1.0 Win32 . CD Cards/Puzzle Ed 28$
15. The Puzzle Collection 1.0 Win32 . CD 30$
16. Midtown Madness 2.0 Win32 . CD 52$
17. Asherons Call 1.0 Win32 . CD 44$
18. Revenge of Arcade 1.0 Win32 .CD 28$
19. Pinball 1.0 Win32 . CD 28$
20. Allegiance 1.0 Win32 Engl. CD 52$
21. Close Combat Russia Front 3.0 Win32 . CD 28$
22. Crimson Skies 1.0 Win32 . CD 71$
23. Metal Gear Solid 1.0 Win32. CD58$
24. Racing Madness 1.0 Win9x . CD 44$



SideWinderFreestyle Pro 1.0 Win9x GMP/USB Hdwr CD 54$

Intellimouse Explorer Win9x PS2/USB Hdwr. CD76$



Intellimouse Optical Win32 PS2/USB .CD 59 $





Trackball Optical Win32 PS2/USB Hdwr. CD 48$

Natural Keybrd Pro Win9x PS2/USB Hdwr. CD Euro 71$



Ако проявявате интерес към нашия каталог и желаете да си поръчате нещо от него можете да го поръчате с пощенски запис до адреса на нашата редакция.
ВНИМАНИЕ!!! За да сте сигурни колко лева трябва да заплатите и дали има съответна складова наличност, трябва да ни пишете на следния **e-mail:master-games@inet.bg**,за да ви отговорим конкретно и потвърдим вашата поръчка.

CATALOGUE



Heavy Metal F.A.K.K.2: Walkthrough

Julie's Home



След приключване на разговора тръгни по пътя, за да говориш с Балтазар. След това се качваш по стълбите и влизаш в лявата врата. Не пропускай водната ампула до машинариите, зад противоположната врата има още една. Излизаш обратно навън и излизаш през далечната врата, оттам наляво и нагоре по стената, горе те чакат няколко power-up-и. Върни се при централната сграда и се качи на балкона на втория етаж, до стената има два блока, издърпай ги надясно, за да можеш да стигнеш до покрива с тяхна помощ. Обърни се към дървото и вземи ампулата, обратно на земята може да слезеш по въжето. Ако ти се занимава, може да се поразтърсиш за още power-up-и и водни ампули. Задължително, обаче, трябва да минеш през training room-а за жизненоважна информация за здравето и водния индикатор (огнените и електрически мечове зависят от нея, тя още увеличава способността за развиване на голяма скорост и далечен скок, както и намалява пораженията), за използването на оръжия и комбинации от тях, както и за малко обучение по тичане, скачане и катерене. Приключваш с натискане на червения бутон и получаваш първия си меч - зеления. Излез и се ориентирай към вратата с надпис: "Еден". Говори три пъти с мъжа, за да се ориентираш как се води диалог - ще ти трябва занапред при нови срещи с NPC-та. На земята има щайги, изтегли една до стената отляво и се качи на покрива за поредната водна ампула. Обратно надолу и при следващото разклонение - наляво, за да говориш с Margo и Zig и да видиш поредната кътсцена. След това продължаваш по пътя и се дивиш как една крава може да ти задръсти пътя обратно. Даваш все напред, говориш с мъжа и завиваш наляво към пазара. Пак говориш - този път с мъжа до вратите, който поставя точността ти под въпрос. Потрошаваш с помощта на прашката няколко от вазите в далечния край на пазара и вземаш защитния еликсир. Продължаваш по стълбите отдясно, може да пролазиш под оградата за ампула вода, до такива може да стигнеш и чрез близката стена, а до една по-голяма се добираш по тръбата и напускаш пазара. На края на пътя влизаш в сградата и говориш с народа вътре наред, в мазето Angus ще ти връчи няколко детонатора. Гледай внимателно кътсцената и когато тя свърши, бързо прибери ампулите и приготви меча. Ако не се движиш непрекъснато, гадните насекоми (pesky vymish) ще ти създадат бая ядове. Както си с лице към пътя, скочи на десния балкон и вземи даващите живот растения, после скокни на въжето и премини от другата страна, там по покрива и пропадаш в дупката.

Вътре прочистваш като за начало терена, за да продължиш трябва просто да разрушиш зеления астероид с детонатор. Прибери растенията отляво и се поразрови наоколо за други полезни неща, може да се покатериш по кравата за да стигнеш до подпорните греди. Изходът е в дъното, вратата се отваря с щангата. Качи се при човека и кравите, говори с него и се приготви за поредната атака на vymish. Ако искаш, може да отвориш вратата на бараката, където се крият двама души. По пътя към следващия изход има една голяма ампула, пак ще трябва да си послужиш със щангата, за да го отвориш. Обиколи и отвори всичко възможно наоколо; като изтрепеш всички насекоми, отиди при Bessie - по време на кътсцената ще пропаднеш през пода право в "гнездото на осите".

Царицата-майка се е разположила в средата, не се и опитвай да я атакуваш с меча - няма никаква полза. Наоколо са разпръснати ампули за живот и вода, временно убежище може да намериш по близките стълбове и кутии. Въоръжаваш се с меча в дясната ръка и детонатор в лявата; по един от последните трябва да поставиш до всеки един от късовете астероид. След всяка експлозия царицата пуска малко vymish - с меча ще им видиш сметката. След четирите експлозии гледаш кътсцена и се готвиш за по-нататък.

Eden Marketplace



Вървиш си напред и си събираш парченца от астероида - стават идеално за прашката. Влез при Otto, за да разбереш, че го няма; помотай се и говори при фонтана; от водопада вдясно си напълни водните резерви. Дай по пътя наляво и говори с мъжа, после влез в пазара отляво, говори с Alexis и тя ще ти остави стъкленица с живот. По-нататък по пътя срещаш още vymish. Завий надясно и говори с двамата мъже, скокни на масичката до първия и оттам на висящия блок, щом започнеш да се изтегляш на него, той пък започва да пада, така че темпо. На покрива на структурата намираш електрическия щит и говори, с който е наблизо. Слизаш обратно долу и се покатерваш на стъпалото до втория мъж за малко ампули. Продължаваш си по пътя и говориш с момичето, влизаш откъдето тя току-що излезе и намираш астероиди и мутирали в злобни врагове, по принцип миролюбиви shgliek-ци. Отбягваш хвърлените от тях камъни, пазиш се със щита и ги накълцваш с меча. След като усмъртиш и последния, обърни внимание на навеса в дъното, добери се до покрива му и се огледай насреща - там чака пистолетът! Засилваш се и скок при него, после спокойно се изтърсваш обратно долу и прибираш ампулката вдясно. Връщаш се пак на пътя и лафиш с мъжа отляво, който се оплаква, че shgliek-ците му са го духнали нанякъде. Намери ги, зашемети ги с прашката и им дай use - така ги прибираш обратно в "кошарата". За отплата получаваш муниции и продължаваш под свода на арката.

Town Center

Отърви се от поздравителния комитет от насекоми, говори с мъжа и поджапай във водопада. В края на пътя чака Otto с новия си арбалет. След краткото лирично отклонение трябва да победиш мутиралия shgliek, при фонтана срещаш познатото момиче и мярваш един flesh binder. Влез в катедралата и говори със свещеника, после излез и поеми по първата алея (най-близката до фонтана). Слез по рампата и говори с жената, после влез в нишата и победи shgliek-а. Отрежи въжето на скелето и платформата ще се издигне, дай по стълбите отляво, на блока и в пещерата на върха вземи ампулата и говори с мъжа. Жалко ще е да си тръгнеш без огнения меч, макар че по-късно така или иначе ще го получиш, ама друго си е да го имаш отсега. За целта, както си най-горе, скочи на скелето и се изтегли до върха му. Завърташ се наляво и скачаш на площадката, вървиш до края на сградата и се обърни надясно. Вътре в постройката в малка ниша се спотайва червен меч.Върни се до катедралата и поеми по втората алейка, готви се за канска битка с vymish и shgliek. Трябва да слезеш надолу по каменната стълба, щом си долу може да пролазиш под нея за полезни предмети. Говори с мъжа и вземи стъкленицата с вода като скочиш на покрива от близката наклонена греда.
Върни се при фонтана и говори с новопоявилите се, следва кътсцена, дават ти арбалета и ти предстои посещение на подземията.

Eden Underground



Спътниците ти се оказват недостатъчно държеливи и за нула време се сбогуваш с тях. Тайнствената сила те помъква и теб обаче, и когато дойдеш в съзнание, се оказваш затънал в кристал. Единствено арбалетът е под ръка и определено ще ти трябва, защото насреща си имаш grawlix.Обери всичко полезно, дето е разхвърляно наоколо, набери се на въжето и се покатери, с помощта на стрелките за напред и назад го залюлей и с use скочи на площадката. Там чака да бъде убит един lymphorn. Спусни се по следващото въже до бърлога с още lymphorn-и и grawlix-и вътре. Внимавай, защото разполагаш само с арбалета, щитът ти все още го няма. В центъра на стаята има две въжета. Покатери се по едното към централната колона, на върха и' има малко здраве. Скочи на второто въже и давай по него докато стигнеш площадката с всичките ти оръжия - меча,пистолета и т.н. Върни се обратно на централната колона, за да скочиш от нея на канарата, блокираща коридора към следващата област. С помощта на зеления меч ще се справиш и с този проблем. Продължи по откриля се коридор.През тръбата ще преминеш като скочиш на нея и използваш стрелките в посока към другата страна. Падаш долу, спускаш се по въжето в стаята и се справяш с мутиралия shgliek, с помощта на щита и меча. Прибираш здравето и излизаш през единствения коридор, зад вратата в следващата стая чака grawlix. Не забравяй и водните ампули и растенията. В дъното има червен бутон - натискаш го и се отваря малък проход, през който да пропълзиш в канализацията. Пропадаш отново и събираш мунициите и водата. Отпред те чака голяма зала, в далечния и' край пада една скала, а наоколо щъпукат grawlix-и и vymish-и. Трябва да се изтеглиш на площадката с водните ампули; после по тунела падаш във водопада и в следващото ниво.

Eden Sewage

Вървиш напред до първия ляв завой, където ще се разправяш с lymphorn-а отляво и grawlix-а зад гърба ти. Натискаш червения бутон и мостът се разгъва. Обръщаш се надясно и скачаш през платформите към моста, и то бързо, защото мостът ще се върне обрано в първоначалното си положение. Ако не успееш, просто се върни и натисни пак бутона. След като преминеш по моста, дай надясно в нишата и дръпни лоста. Наблюдавай как механизмът се движи - скочи на платформата, когато тя е най-ниско пък и ще вземеш голямата водна ампула, после се придвижваш надясно и нагоре, а когато се спре за по-дълго време, може пак да обереш водата наоколо. Когато стигнеш догоре, изчакай движещата се платформа да дойде до теб и скокни отгоре и'. Отдясно има още една, за да стигнеш до нея прескочи кълбото електричество. Слез надолу по стария изпитан начин - свободно падане - и претрепи lynchorn-а в стаята; натисни бутона, активиращ платформите, които приличат на пистолети. Когато ти се пада най-близо, скочи върху първия пистолет, но не оставай прекалено дълго на него, защото ще те направи на палачинка. Оглеждай се за следващия найблизък - когато ти дойде достатъчно близо, ориентирай се към него. Така се изкачваш и по трите, за да стигнеш до прословутата F.A.K.K. брадва. Придърпай близкия лост и се придвижи на ръце по пръчките. Влез през вратата и изпробвай новата придобивка върху grawlix-а. Продължваш си напред по спиралната стълба от платформи, които се издигат и спускат. Изчакай движението им да започне от найниското стъпало и тръгваш по тях нагоре, където минаваш през вратата и в следващата област.

Eden Shield Generator

Като за начало се справи с vymish-ите и се пази от синята пара, която излиза от централната структура. Четирите страни на стаята са обсадени от lynchorn-и - за тях ще ти е полезен арбалета. С бутона издигаш асансьора и отиваш при още lynchorn-и.
Генераторът на щита притежава четири цветни кристала, които трябва да се подредят правилно, за да се реактивира той отново. Когато парчето бъде поставено на правилното място, то променя цвета си като останалата част от кристала. След това минаваш зад всеки кристал и завърташ съответния клапан. Отваря се врата, влизаш, обираш нещата и натискаш бутона в дъното.

Eden Market Under Siege!

Изтичай обратно на пазара и като се пазиш от огневата мощ на flesh binder-а, прибираш голямата водна ампула вдясно. Продължаваш надолу по пътя до къщата, където хвана трите shgliek-а. Качваш се по въжето и вземаш бронята. Влизаш през вратата и убиваш няколкото happy mask-а с помощта на меча в комбинация с арабалет или пистолет. Излизаш на навеса, завиваш наляво и забелязваш свързващата тръба. Минаваш по нея от другата страна и падаш надолу при блока, който може да се влачи насам-натам. Добутваш го до стената и се издърпваш нагоре. Тръгваш надясно и намираш блока до стъкления таван - избутай го отгоре и стъклото ще се строши. Падаш през дупката вътре в стаята и събираш мунициите. Излизаш и имаш малко разправии с happy mask-а и flesh binder. Последният може просто да го заобиколиш, но трябва да влезеш в стаята, от която излезе той. Вътре намираш голяма водна ампула и растения. Продължаваш надолу по пътя и към края те посрещат два flesh binder-а. Зарежи ги и се качи на конструкцията отляво, от най-горе скачаш върху покрива на сградата и вървиш до края и' докато забележиш подпорните греди. С бутона за екшън ги събаряш върху главите на гадините отдолу. Скачаш долу и си продължаваш пътя наляво. Като доближиш вентилатора, друг flesh binder хуква след теб. Забележи лоста отляво - свързан е с въже, което води към вентилатора. Щом дръпнеш лоста, вентилатора ще отнесе преследвача ти. Даваш по пътя и пътьом виждаш сметката на няколко happy mask. После надясно, не можеш да направиш нищо за хората и влизаш в по-рано заключената врата на Otto (отваря се с екшън бутон върху контролния панел).

Otto's Shop

Минаваш през вратата в дъното, не се и опитвай да минеш през огъня. Върни се назад и пролази през шахтата отдясно на вратата.
После влизаш във вратата отдясно и дърпаш лоста в края на стаята.

Резултатът е освен задействане на механизма и цъфването на happy mask-ове за тях ползвай меч, плюс пистолет или арбалет. Минаваш до механизма и натискаш бутона. Зъбците се придвижват над предмета в течността и спират. Натискаш пак бутона и зъбите го хващат и го поставят на пода, където се отваря таен коридор вляво. Влизаш вътре и взимаш over and under shotgun-a, uzi-то, мунициите и здравето. Асансьорът се вдига с бутона в стаята, след кътсцената се качваш и натискаш бутона, скачаш по движещите се платформи отляво и минаваш през коридора.

Town Center Attacked!

Излизаш от тунела и намираш нов костюм и огнен меч. Центърът на града е залян от happy mask-ове, с които трябва да се справиш. Единственият изход е през катедралата отдясно, като вътре внимаваш за още купища гадории. Вратата се намира отляво на амвона, вътре има водни ампули и огнехвъргачка. Зад следващата врата е познатото ни момиченце - Ариел, което обаче започва да се превръща в чудовище. Пред вас е новият бос - soul harvester-a. Може да му видите сметката единствено с огън - дилемата е огнен меч или огнехвъргачка.

Outskirts of Eden



Вземаш мунициите газ за огнехвъргачката и здравето вдясно. Тръгваш по левия път и убиваш мутиралия shgliek. Когато стигнеш до моста, той и нещастникът на него ще бъдат поразени от светкавица. Убиваш близкия lynchorn и виждаш табелата "Dead Man's Curve." Прибираш всичките оръжия и заставаш с гръб към дясната стена. Натискаш стрелката за назад и виждаш поредната ловка маневра на Julie. Минаваш от другата страна и продължаваш по пътя и покрай поредния lynchorn. Обръщаш се към бездната и забелязваш периодичните пориви на вятъра. Оринетираш се по листата кога да скочиш, за да те отнесе течението до следващата площадка. Преборваш се с насекомите и стреляш по блестящия дънер. Падаш надолу от другата страна, където има птиче гнездо. Птиците непрекъснато ще те щурмуват, ако ги убиеш ще дойдат нови, така че просто ги избягвай, когато атакуват. Покатерваш се нагоре по следващите няколко издатини и стигаш до надпис "Watch for falling rocks". Оттам може да стигнеш по два пътя до горната площадка, като по долния вземаш водни ампули; и по двата те чака lynchorn. Отново се понасяш по течението и си намираш гранатомета. Ако искаш може да се издигнеш още нагоре, да се изкатериш малко и да прибереш мунициите за него. Влизаш в пещерата и щом пътят завие наляво, очакваш няколко grawlix-a, за които определено ти трябва тежката артилерия. Продължаваш напред и се ослушваш за шум от търкаляне на скала - дърпаш се встрани и тя ще се разбие в отсрещната стена. Изчакваш малко, защото след това ще се тресне и в блокиран досега отвор в другия край на стаята. Вървиш по коридора и трепеш гадини; има и голяма ампула вода отдясно. Издърпваш се на перваза вляво и внимаваш за grawlix-a. В бърлогата му има муниции и още един от неговата порода. Качваш се по въжето и прибираш от там каквото има за вземане. Скачаш на малките стълби и тесния тунел, завиващ наляво. Като излезеш събираш астероидните парчета и се понасяш по вятъра.

Eden Cliff Side

По тунела надолу има grawlix; продължаваш до голямата стая с движещите се зъби. Наблюдавай принципа на движението им и се промуши между тях, като идеята е да стигнеш до стената за катерене, където зъбеца докосва повърхността. Когато той се отдръпне, скокни



натам и се покачи, като се пазиш от зъба. Пробягай покрай следващия и прескочи дупката; на края се обърни наляво. Скочи и изчакай с изтеглянето първо да премине зъба. Убий lynchorn-a, промъкни се покрай следващите два зъба и скочи; изкачи се по рампата и завий на първото дясно отклонение. Давай по тунела и пропадни надолу. Там те чака бос, със свита от pesky vymish. За боса ти трябват ракети, огнехвъргачка или кое да е друго далекобойно оръжие; със strafe отбягвай атаките на езика му. А за насекомите си дръж меч под ръка. Изкачи се по издатината в далечния край, откъдето започна атаките си босът. Покатери се до тунела и убий lynchorn-a отгоре. Падни долу и завий наляво; изтегли се на площадката, после на следващата и вземи голямата водна ампула и кутията газ. Върни се надясно и убий lynchorn-a от другата страна на бездната. Прескочи със засилка и тръгни наляво, като се оглеждаш за още lynchorn-и. Когато стигнеш до отвора, очаквай зъбец вдясно, който може да те забърше, когато излизаш и се опитваш да вземеш растенията. Обърни се и тръгни наляво; върви бавно, защото има ниши със зъбци - сменяй посоката, когато ги забележиш. В края те чакат ракети и два grawlix-a отдясно. По-добре не се занимавай с тях, а скочи на перваза и гледай какво ще им се случи. Обърни се обратно с лице, от където дойде и се покатери по площадките, скочи на повърхността за катерене и се издърпай, но се пази от зъба. Мини внимателно покрай следващите и излез на платото. Убий lynchorn-a отдясно и падни надолу на десния перваз. След кътсцената продължи към моста, разправи се с прииждащите гадини, вземи мунициите и



прекоси моста отляво преди да го отнесе канарата. Слез долу вдясно и прибери нещата. За да се качиш обратно нагоре, трябва първо да запушиш устата на кръвожадното растение, за целта зашемети и бутни shgliek-a с прашката. Следвай потока до края, където те чака soul harvester. Убий го и се върни до моста за soul sucker-a, който ще ти дава вода от врага. Иди пак до края на потока и ще видиш зелени парчета астероид при блокирания проход, с един детонатор ще стане хубав фойерверк. Пътят вече е отворен; падни във водопада. Тръгни напред и след кътсцената ще се озовеш в блатата.

Mooagly Swamps

Вземи новите муниции за прашката. Няма значение дали ще тръгнеш напред или назад, тъй като цялото блато представлява един кръг. Примерно дай назад за да стигнеш до ново оръжие: от началната позиция се завърти надясно и мини през пъна, убий lynchorn-a отляво и се покатери отгоре за chainsaw sword, с чиято помощ ще се справиш с новопоявилите се dark creeper-и. Разтърси се наоколо за полезни растения, ще се запознаеш с още едни нови врагове - gassyerass-и, които изпускат отровен облак, така че просто ги стреляй отдалече. Намери блестящия дънер отпред; убий двата lynchorn-a отвъд водата, прибери ампулата и по лилията стигни до мунициите и здравето; ско

чи на пъна и спри тук.

Можеш да стреляш по камъните покрай лявата стена - падат малко от тях и ти спестяват ядове с gassyerass-и. Заобиколи пъна и внимавай в кътсцената - хищното растение няма да те намери за достатъчно апетитна плячка, ако преди това нагазиш в растителния сок. Така че си мини през него и спокойно скочи в устата на растението, което ще те изплюе на платформите над водата. Повтори операцията при следващото растение и ще се озовеш в по-високата част на пъна. Придвижи се до двете лилии и скокни на тях, оттам на платформата и после на лявата лилия - за малко здраве. След това - на дясната, избягвай препятствията и се придвижвай по лилиите до новия път. Вземи ракетите отляво и munициите и животовъзвръщащите растения отдясно. Пази се от птиците, най-лесно ще им видиш сметката, когато се забият в земята. Продължи напред през голямата просека и се справи с happy mask-ите. Влез в тунела, убий lynchorn-а и прибери кутията газ. Прескочи водата и имаш да се оправяш с два dark creeper-а, lynchorn и една нахална лоза. Ако тя те сграбчи, стреляй и' във физиономията. Обери всичко полезно и влез в тесния тунел отсреща.



Deep Mooagly Swamps

Тръгни напред, заобиколи gassyerass-ите и усмърти dark creeper-а отляво. Дай надясно, има още един dark creeper и lynchorn. Продължи напред и следвай левия завой. От лявата страна има малка ниша със здраве, а веднага след нея - астероидни муниции за прашката. Обърни се и тръгни надясно покрай gassyerass-ите. Стигаш до поредицата площадки, отгоре ще слезе dark creeper, наблизо има и lynchorn. Покатери се до статуята. Пропадни надолу през устата и дръпни лоста в дъното. Изотзад ще те нападне grawlix. Използвай щангата в стаята, за да смъкнеш асансьора. Качи се и се издигни. На излизане заобиколи по лилиите опасното растение. Нагази пак в сока, за да те изплюят обратно при площадките. Върни се в самото начало и тръгни по левия бряг, за да намериш новооткрилия се проход. Влез и натисни бутона. Когато асансьорът спре, излез по перваза и вземи новия костюм, второто узи и мунициите. Обърни се и натисни лоста в края; пак през асансьора и с бутона се върни на земята. Следва бой с двата dark creepers-а. Следвай водата отдясно докато стигнеш дънера, показан в последната кътсцена. Разчисти gassyerass-ите от пътя и мини. От другата страна има gassyerass и dark creeper. Стреляй по близкия дънер и моткащия се наоколо shgliek ще попадне в в кръвожадното растение. Докато то е заето, премини отдясно, пази се от зъбците, продължи напред и скочи на най-горната площадка. Там има shgliek - зашемети го и го бутни с прашката в близкото растение. Щом последното започне да го хапва, заобиколи го и мини покрай поредните зъби.

Swamps Confrontation

Вземи здравето и продължи напред, после надясно и внимавай за dark creeper-а отзад. Скочи на въжето, избягвайки капана под него. Качи се по него, залюлей се наляво и скокни за първия от древните артефакти. Има още два за събиране - вторият е скрит в едно отдалечено дърво, по пътя към него ще те посрещнат доста dark creeper-и и lynchorn-и, намира се в посока обратна на спираловидния корен, водещ от земята към високите си клони. Тръгни по него и ще намериш втория артефакт точно под мястото на кръстосване на пръчките. След като го вземеш се придвижи по тях към отсрещното дърво, скочи на покрива на близката сграда и падни вътре. Дръпни лоста, влез в новоотворилата се врата и прибери бронята за коленете. Изкатери се обратно и излез навън.

За третия артефакт се върни при спираловидния корен и отново се набери по пръчките, само че не скачай на покрива, а завий наляво и забележи люлеещия се дънер. Когато се приближи, скочи на него и оттам на клона с последния артефакт. Сега трябва да ги сложиш и трите в основата на трите глави насред водата. Трябва да скочиш на площадките, водещи към тях, при всяка Julie автоматично ще изтърси по един артефакт. Прибери рога за заклинания, който се появява между тях. Намери дока, който видя в кътсцената на излизане от сградата и се качи на сала, който ще те отведе до боса на блатата. Добичето се казва shkynerpad и слабото му място е централната му област, която прилича на око. Първо, обаче, трябва да откачиш някои от ръцете, защитаващи го - за целта ти трябва по-мощно оръжие. Не спирай да се движиш, защото ще те опука. Когато окото се открие, извади шотгъна или двете узита и му виждаш сметката.

Billy Goats Gruff

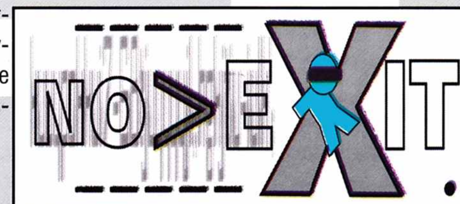
Приготви се за бой с двата dark creeper-а, идващи от двете страни. Вземи растенията отдясно и се върни в рампата в самото начало. Скочи на перваза на лявата стена и се изтегли нагоре. На върха на платформата има стъкленица с живот. Скочи смело във водата, няма да потънеш, понасяш се по течението и отбягваш лозите и gassyerass-ите. Качи се в първата ниша отдясно, разправи се с lynchorn-а вътре и вземи растенията. Продължи по водата и опукай dark creeper-а отпред. На стъпалото към следващата ниша отдясно стоят lynchorn и gassyerass. Влез вътре и вземи червения артефакт. Обратно във водата и отляво има перваз с полезни нещица, а още по-надолу при главата Julie ще сложи артефакта и близката врата ще се отвори.



Давай по коридора и се качи в първата ниша отдясно, убий lynchorn-а и събери мунициите и здравето. Dark creeper-и падат във водата, след като свършиш с тях вземи поредния артефакт от дясната ниша, а в лявата има муниции. Продължи и отново камъкът ще бъде сложен автоматично на място. Отваря се нова врата. Спираш в първата ниша отдясно за газолин и още един камък, който пак трябва да си отиде на мястото, но не влизай във вратата. Излез на единия клиф и в кътсцената ще скочиш от него във водата отдолу.На брега те чака цяла глутница dark creeper-и, но Gruff те спасява и ти връчва chaingun-а.

We Cemetery (Първо минаване)

Намираш се в гробището, където повечето врати са заключени. Като за начало отбягвай огнените птици и спокойно може да използваш новия си chaingun, когато те се забият в земята. Ако се разтърсиш наоколо, ще намериш няколко водни ампули. Бронята за раменете се крие в далечната дясна страна на областта; скочи в нишата с ампулата, тръгни през залата и ще я откриеш. Отвън от дясната страна има превключвател, излез и вземи електрическия меч между двете статуи. Намери стълбите и мини през автоматично отварящата се врата; влез в замъглената стая. Отляво и отдясно има муниции, а в средата те чака поредното предизвикателство.



CALI *< следва >*

За плътността и за измеренията

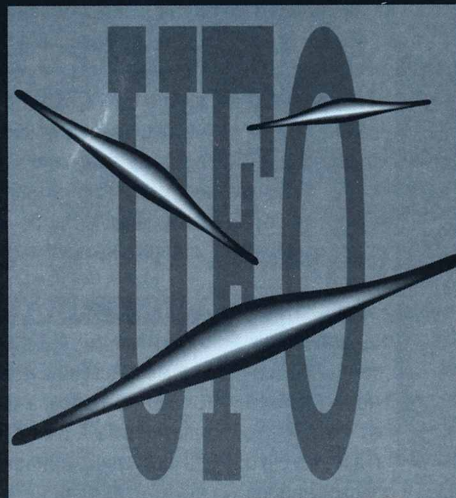
В миналия брой (MG #26), разказвайки за Men in Black (Мъжете в черно), обещах да подхвана темата за измеренията. И по-точно - за плътността. Не ме питайте какво общо има това с UFO! Щом четете тази рубрика, значи или вярвате, че съществуват извънземни форми на живот, или искате да повярвате в това, но все още се съмнявате, защото ви липсват доказателства. Или нещо друго!? Нека приемем (без доказателства), че не само има извънземни разумни същества, но такива братя по разум са посещавали, посещават и ще посещават Земята. Много мъчен въпрос е: как преодоляват огромните космически пространства, за да ни погостуват? Дали не се придвижват със скорости, по-високи от скоростта на светлината?Миналият път ви помолих да се подготвите, като си припомните строежа на веществата елементарните частици, разстоянията между тях и тяхното движение. Е, няма проблем, дори и да сте позабравили тези работи. Ще се опитам да обясня нещата съвсем простичко. Който иска по-академично ниво, моля - да порови из дебелите книги или академичните сървъри. Или някъде другаде.

Физична плътност (измерение)

И така, ние разумните жители на Земята, обитаваме **3-та** физична плътност **(3-то измерение)**.



Не, не мислете за триизмерното пространство. Това обърква. Да продължим нататък. Очевидно съществуват и по-високи плътности - например **4-та** плътност. При това обектите от **3-та** плътност могат да заемат **ЕДНО И СЪЩО ПРОСТРАНСТВО** с обектите от **4-та** плътност! Как така? Ами така наречените елементарни частици, както знаете, трептят (вибрират) с различни честоти. При това те (при нормални условия) не се сблъскват една с друга, нещо повече - те не се припознават. Тяхното движение не ги поставя на едно и също място по едно и също време. Един много груб пример. Представете си, че се движите през гора. Когато се движите в гората, блъскате ли се в дърветата или ги заобикаляте? Всъщност в този пример дърветата в гората са много **ПО-ПЛЪТНО** разположени едно до друго, отколкото частиците в пространството. Елементарните частици от **3-та** плътност просто заобикалят елементарните частици от **4-та** плътност, точно както вие заобикаляте дърветата. Молекулите от **3-та** плътност и молекулите от **4-та** плътност просто се плъзгат едни покрай други, без да си взаимодействат. Следователно те биха могли да се намират на едно и също пространство по едно и също време. Да, нали! Ако не вярвате, попитайте кой да е дълбокоуважаван физик и той ще ви каже, че пространството по-скоро е празно, отколкото пълно. Е, по същата логика една планета, изградена от атоми и молекули, може да заема едновременно **3-та** и **4-та** плътност.Що се отнася до това как се придвижват извънземните разумни същества, хайде да предположим, че използват различните плътности. Представете си, че резервират вибрационната плътност, в която искат да идат, и после отиват в нея. Защо не? Искате да идете някъде, където е населено - запазвате си място в хотел и отивате спокойно, защото сте си **РЕЗЕРВИРАЛИ** мястото. Този наглед прост ход хич, ама хич не е елементарен. Ако извън-



земните трябва да се намъкнат в плътност, която е заета **(населена)**, могат да го постигнат, осигурявайки си безопасно и сигурно придвижване, като "замразят" обектите в резервираната област, за да няма молекулно движение. Поемете си дълбоко дъх! Не е ли равнозначно на смърт? Семената в почвата умират ли, ако известно време не поемат хранителни вещества от почвата, защото последните са замръзнали (или замразени) за известно време? Тоест ако обектите в резервирана област са **"замразени"**, те биват преместени в плътността, от която идват извънземните **(например 4-та)**, в **"замразено"** състояние. Приемателният "пункт" всъщност е вакуум, за да се минимизират сблъсъците между молекулите. След като "замразените" обекти са по местата си, извънземните се придвижват в плътността, която е тяхната цел **(например 3-та)**, като заобикалят всеки обект от тази плътност и после бързо връщат обектите по местата им, **"размразявайки"** ги.

По-бързо от светлината

Възможно ли е? Съществува ли надсветлинна скорост? Обаче в състояние ли сме да проумеем тази материя и да проникнем в нея? Със сигурност, не! Наясно сме, че нещата не са такива, каквито изглеждат. Защо тогава междузвездните пътувания да не могат да се извършват в различни плътности? Ние смятаме, че скоростта на светлината е най-високата възможна скорост. Добре, но може това да е валидно само за **3-та** плътност?! Знае ли някой дали е така в **4-та** плътност и дали там скоростта на светлината не е около **17** пъти по-висока? Който се съмнява, нека да ви го докаже - да идете с него в **4-та** плътност и да се убедите!**И все пак как пътуват извънземните?** Нашите понятия за мерни единици **(светлинни години)** и въобще всичко, което се отнася за разстояния, не могат да обяснят нещата. Съществува квантов скок в скоростта на придвижване за всеки скок от една плътност в друга. Това със сигурност ще го проумеем някой ден. Кой обаче се наема да твърди, че няма и други начини за придвижване в пространството? Колкото и надълбоко във Вселената да сме проникнали с нашите уреди, все още сме само наблюдатели. И то калпави! А по-нататък?

Съвместно съществуване

Могат ли същества от **3-та** и от **4-та** плътност да обитават едно и също пространство в едно и също време? Защо не? Всъщност те не се виждат едни други - молекулната структура на съществото от **4-та** плътност се движи (вибрира) по-бързо от тази на другото същество. Точно това се получава, когато извънземните контактуват с хората. Ние просто не ги виждаме. По същия начин не виждаме и извънземните кораби в нашата атмосфера. Когато те желаят да бъдат видими за нас, просто минават в 3-та плътност, ние ги съзираме за кратко и после те пак изчезват **(в 4-та плътност)**. Точно както минаване през стените! Че то е много просто. Почти без изключения всички разумни форми на живот, посещаващи Земята, са от **4-та** плътност. Има и същества от по-високи плътности, но когато те контактуват с хората, го правят подобно на тези от **4-та** плътност.По същата логика пространството може да се заема по едно и също време от същества от няколко, а не само от две плътности. Просто различните плътности означават, че на едно пространствено място е възможно да има няколко реалности **(паралелни светове)**. Нали помните какво си говорихме за по-високата вибрационна скорост на частиците! Ако някой би могъл да поогледа набързо плътностите, заемащи едно и също пространство, като нищо ще види любопитни неща. Например първо един земен човек, работещ в поле **(3-та плътност)**, после извънземен, разхождащ се из гора **(4-та плътност)**, а в **5-та плътност - бог знае какво**. Невероятно, обаче...Въпросът за плътността е страшно объркващ. Ние сме свикнали да мислим за материята и енергията като за дискретни и отделни неща. Материята не може да бъде енергия и обратно. Добре че се появи Айнщайн, за да поразбърка понятията ни. И после, след дълга и мъчителна агония, накрая приехме неговите идеи за реалността.Приехме неделимостта на енергия и материя. Разбирането за плътността също е такъв концептуален квантов скок. Това обаче са изумителни научни въпроси, затрудняващи дори найпървите специалисти в голямата физика. На нас, по-обикновените човеци, ни остава или да се доверим и да повярваме, или да не се доверим и да не повярваме. Да искаме доказателства, е тъпо. Какви доказателства за нещо, което не разбираш! А да ги получиш, как ще се убедиш, че са доказателства, след като не го разбираш? **Да живее плътността!**



Voodoo Man



Windows Millennium

Microsoft винаги са имали ужасния имидж на една прекалено комерсиална фирмав завладяла 9/10 от всички компютри със своите бъгави операционни системи и още по-бъгави програмив пълни със задни вратички за всички видове недоброжелатели. Едва ли ви казвам нещо новов защото за всекив който знае как се държи мишкатав **MS** се е превърнал в символ на лъжив системни грешки и нестабилност. Да не забравяме и всички онези псувни по адрес на **Бил Гейтс** когато на windows- а му скимне да даде син екран или пък да пусне любимата фраза **"This program has performed illegal operation and will be shut down".** Винаги съм съжалявалв че например **MacOS** или **Linux** не са спечелили такава популярност - те го превъзхождат по милиони параграфи и въпреки това не са могли да придобият такава масова употреба.Говоря ви всичко товав защото когато решите да си сложите някоя нова версия на MS продуктв винаги трябва да имате едно наумв особено ако е операционна система. Засега те са създавали само двев които да си заслужават- **Win95 Plus!** и **Win98 SE**. И понеже **Windows Millennium** трябваше да е ново поколение домашна **OS**в която да измести напълно всички останалив хората взеха да се интересуват от нея и да казват довиждане на старите операционни системи, подведени от винаги успешната рекламна стратегия на **Microsoft**. Дали защото и аз се хванах на този трикв дали защото любопитството ми надделя, не зная, но и азв измамен като още няколко милиона потребителив направих сериозната грешка да скоча в септичната яма като си го купя и после да се чудя как да се измъкна.

Не трябва да бъркате **WinME** (Millennium Edition) с Windows 2000. Първото е за домав а второто е наследник на **NT4** и е предназначено за офиса. И понеже тъй нареченият **"NT5"** излезе доста преди Millenniumв всички очакваха от него да бъдат взети най- добрите нещав които после да създадат нещов което да пасне и на всички- от счетоводители до advanced user- и (в този ред). От всички тези нововъведения може би най-нужното беше стабилносттав която за нещастие отсъстваше напълно. Системата се превръщаше в абсолютен хаос и при нормална употреба се сриваше около два на всеки пет пъти (говоря в минало времев защото пак се върнах на W98SE). **Explorer has performed illegal operation** беше заменено от нещо подобно в същия духв което се появяваше непрестанно. Освен това една проста програма като Flextype правеше конфликти с kernel-а и след точно определено време ми даваше син екран. Картинката става пълна с липсата на нормален **DOS**. Prompt- а в Windows разбира се оставав но няма зареждане само през DOS. При boot след проверка на системата се отива направо на desktop- ав като дори и **F8** няма да ви помогне. Старите command.com и autoexec.bat са премахнати и на тяхно място е дошъл fast boot - една от новостите която после се оказа поредния недостатък. Наистина зареждането е малко по- бързов но не драстично и цялата тази работа е в полза само на онезив които ползват компютъра си за игрален автомат. В противен случай ще ви създаде повече главоболия отколкото можете да си представите.**System Restore** както се разбира от името предлага поправка на машината. Когато нещо се сдухав тя може да го върне към живот със своя **backup** на всички характеристикив драйвъри и информация за компютъра. На една от рекламните заставки имаше типичен пример - едно дете успя да прецака PC за отрицателно време (разрухата беше показана с изхвърлящите от кинескопа control panel и производните му). След което дойде усмихнатата му майка и чрез **sys restore** върна всичко на мястото мув като картинките се всмукаха обратно в монитора. Но като се замисли човеке едва ли има много голяма полза от програмата - за да стигнеш до exe-тов трябва все пак да имаш изестна свобода и достъп в машинатав което прави проблемът "козметичен"- примерно малкият ви брат е успял да смени от **Display-** а вашия GeForce 2 с S3 Trio 64+ с неподходящи драйвъри който следователно работи на 16 цвята. При сериозен проблем рядко ще можете да стигнете до system restore. Ще ви разкажа какво ми се случи по време на съвсем нормална работа. Проверявах си пощатав след което минимайзнах **IE** и пред мен лъсна умопомрачителна картина: **restore to defaults на desktop- а**. На него имаше около 50 обектав jpg за фон и специфични икони на **My computer** и пр. Пред мен имаше 4 икони на син обикновен фон- My computer, my documents, recycle bin и network neighborhood, все с техните си икони- точно както на нов празен компютърв при положение че в windows\desktop нещата си стояха. Реших че един обикновен reset ще оправи всичкoв но не беше така. Постепенно загубих разсъдъка си след като и active desktop реши че му липсват някакви файлове и не можеше да ми отвори нито една директорияв нито да ми вдигне start менюто. И понеже DOS нямашев се получи един омагьосан кръгв където всичко се нуждаеше от нещо другов за да тръгне. Пак се налагаше да си мъкна харддиска в съседите да си изтрия windows-а оттам. Само дето тях ги нямашев а аз се чудех как по-бързо да възстановя всичкoв за да играя на **Thief**. Накрая се наложи да опитам със системната дискетав която доста рядко е решение на проблемав затова и не я бях пробвал преди. За мое огромно учудване всичко се върна по старому и аз отново бях удивен от безкрайната бъгавост на **Windows OS**. Един Emergency disk не е достатъчен за поправкав ако той не помогне какво остава тогава? **Systems restore?** Би могъл но само ако успеете да стигнете до него (и да не се срине по време на работа). Смятамв че все още е прекалено рано да се разделим с DOS.Нововъведенията като цяло не са много - сложени са още няколко wizard- а за добавяне а домашни мрежив скенерив фотоапаратив което значително улеснява работата с тях. Има и нов Media player 7в който вече има скиновев подържа повече формати и може да прехвърля multimedia на MP3 player и Windows CE (което нас със сигурност не ни интересува). Добавена е и една програмав която Microsoft смятат за свой коз- Movie maker. Хрумването е идейно но коз е малко силно казано- колкото Paint е коз.

В крайна сметка новия Windows е голяма тояга. Една страница не е достатъчнав за да ви го представя и със сигурност съм изпуснал не едно или две нещав за което се искрено се извинявам- искам само да ви предпазя от ME и да ви създам известно впечатление за него. Оценката ми може и да е субективнав но след всичките проблемив които ми създадев не мога да му дам повече.

Оценка: 3/10

Автор: Warden

System Requirements:; Optional Features; DVD ;WebTV; Windows Media Player Windows-CE-based-devices;Portable-Digital Devices; Windows Movie Maker

System Requirements for Windows Me without optional features:

VGA or higher resolution monitor ;Pentium 150MHz processor or better; 32MB of RAM or better ;480MB to 645MB free hard-disk space ;CD-ROM drive

28.8 Kbs modem or faster with current Internet connection ;Sound card ;Speakers or headphones

Microsoft Mouse or compatible pointing device

System Requirements for Windows Me, including optional features

VGA or higher resolution monitor

Pentium 150MHz processor or better

32MB of RAM or better

480MB to 645MB free hard-disk space

CD-ROM drive

DVD decoder card or software (DVD option)

28.8 Kbs modem or faster with current Internet connection

Pentium-compatible or equivalent TV tuner card (WebTV option)

ActiveSync 3.0 or higher (Windows CE option)

Windows CE 2.11 or greater (Windows CE option)

Windows Media Player for Palm-sized PC (Windows CE option)

CompactFlash or SmartMedia readers and media (Windows Portable Digital Device option)

Good quality microphone (Windows Movie Maker option)

Video capture device (Windows Movie Maker option)

Sound card ;Speakers or headphones

Microsoft Mouse or compatible pointing device

Created by: Microsoft

Official website:

www.microsoft.com/windowsme

www.winme.com (за него не съм сигурен защото е under construction- просто реших да пробвам с имена и уцелих тозив може и да не е официален)

www.windowsme.com

Release date: ***14. Sept. 2000***



Звукова карта Yamaha SW1000XG

Рекламата на музикалната карта от фирмата Yamaha обещаваше да "остави назад вашите мечти". Така и стана - пускането на аудиокартата SW1000XG наистина се превърна в забележително събитие в света на мултимедиите. Тази не голяма по размер карта, първоначално струваща 700 долара, има много достойнства, за които преди няколко години любителите на компютърна музика на PC можеха само да мечтаят.

Фактически SW1000XG включва в себе си три функционални блока:

- **MIDI**-синтезатор по стандарта XG;
- **блок** за ефекти на база DSP с дълбочина на обработка 24 бита;
- **входно-изходен блок** за звукова информация. Преди да представя подробно техническите особености на "флагманската" аудиокарта от Ямаха, искам веднага да спомена онази характеристика, която е крайно впечатляваща: картата позволява да се съхрани звученето на MIDI-синтезатора и блока за изход на звука направо в обичайния. WAV-файл или който и да е друг цифров формат, т.е. без загуба на качествата на звука при аналогово-цифрови и цифрово-аналогови преобразувания и съпътстващите ги шумове. Как става това? От гледна точка на потребителя е много просто: при инсталацията на Ямаха в списъка на устройствата за запис на звука в Панел управление се внасят две нови устройства SW1000 #1 IN и SW1000 #2 IN. При избор на първото устройство в програмата за редактиране на звука (Cool Edit или др.) се осъществява запис с аналоговия вход на аудиокартата, а при избор на второто устройство се прави запис на текущото звучене на самата Ямаха в какъв да е формат, поддържащ аудиоредактор.

Външен вид и размери

Габаритните размери на SW1000XG са съвсем скромни: 198 на 127 мм. При външен оглед веднага се набиват на очи три мощни микросхеми и още шест по-малки, както и слотове на задния панел и два вътрешни цифрови слота. Върху големите микросхеми са изпълнени: процесор за генериране на звук MIDI-синтезатор, включващ памет за 20 MB - SWP30B (аналогичен се използва в семплъра A3000); процесор за ефекти - DSP3 (аналогичен се използва в цифровия смесител O2R); процесор, отговарящ за комутация на аудио-каналите - P21 Gate Array.

На задния панел са разположени следните слотове (отгоре-надолу): **аналогов вход, два слота за линеен изход, цифров изход и слот за MIDI-интерфейс.**

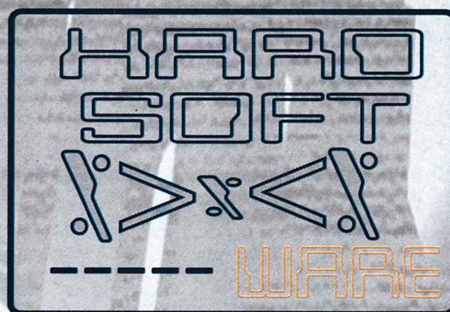
Аналоговият стерео-вход (3.5 мм) е общ за линейни и микрофонни режими. Превключването между двата режима е програмно. При включване или инициализация на устройството основен е микрофонния вход.

Фирма Yamaha предлага заедно с драйвърите и малка помощна програмка (28 КБайта), при пускането на която аналоговият вход се превключва на линеен режим. Два аналогови (ляв и десен) RCA-слота реализират линейния изход. Няма изход за слушалки - според изявленията на специалисти от фирмата, за да не създава излишно натоварване за останалата аналогова част на аудиокартата. Станалият вече обикновен цифров коаксиален S/PDIF изход е предназначен за включване на записващи устройства със съответния интерфейс. В комплекта на Ямаха влизат къс MIDI-кабел, включващ се към последния слот, който има на единия си край две типични MIDI-розетки: MIDI IN и MIDI OUT.

Два цифрови конектора (може би най-интересните) са разположени на самата платка. Десният (черен) конектор е за включване на SW1000XG към цифров смесител и блока за ефекти Yamaha DSP Factory DS2416. Левият (бял) е интерфейс за включване на дъщерните карти на Yamaha от серията PLG. Съвместно с DSP Factory, вашата Ямаха ви реализира малко, но професионално мини-студио. За великолепните карти от серията PLG ще стане дума по-долу.

Технически особености

MIDI-синтезаторът, разбира се, съответства на спецификацията XG. При реализацията на MIDI и ефектите SW1000XG съответства на известния тон-генератор MU100R. Генерирането на звук (по технологията AWM2) е реализирано на основата на образци (samples), записани в собствената памет на музикалната карта. В техническата спецификация на Ямаха броят на инструментите (нека



използваме този термин) е равен на 1267, като те са вместени 20 (!) МБайта ROM. Тук любознателните читатели на MG ще се разделят на два лагера: на първите ще им направи впечатление цифрата 1267, а вторите ще се постараят да открият какво е качеството на реализация на MIDI-звученето, като разделят броя на инструментите на обема заемана памет. Необходимо е да поясня: реалните инструменти (темброви, гласови) са значително по-малко. Много от инструментите, обозначени различно, звучат еднакво или почти еднакво, като се различават единствено по такива параметри като например усилване/затихване на звука, добавяне на хоров елемент и т.н. Освен това много инструменти са получени по пътя на смесването на вече съществуващите. Макар и малко субективно, но инструментите, които звучат различно (имам предвид мелодичните, без ударните) може да се приемат за приблизително 600. Трудно е да се определи колко са използваните образци, понеже режимите на смесване и разнообразните ефекти изменят звуците неузнаваемо. Но със сигурност, не са по-малко от 500. Е, от гледна точка на един музикант, това за образците не е толкова важно - броят на инструментите е толкова голям, че не би го оставил да скучае. Ако трябва да разглеждам подробно спецификацията XG и нейната реализация, няма да ми стигнат страниците на списанието. Разбира се, освен мелодичните инструменти има и ударни. В режим XG те са цели 36, подбрани от различни стилове музика (Jungle Kit, Jazz Kit, Techno Kit, Rock Kit и пр.). Срещат се и екзотични (SFX Kit), но те по същество са набори от ефекти. Въобще ефектите (див смях, кучешки лай и още какви ли не), типични за XG-режима, надали ще се използват за сериозна работа, но кой знае?

Yamaha SW1000XG позволява да се използват не обичайните шестнайсет MIDI-канала, а трийсет и два. Това е реализирано просто: в използвания сикуенсър се избират два идентични синтезатора SW1000 #1 Synthesizer и SW1000 #2 Synthesizer, всеки от които има по 16 канала - общо 32. Броя на едновременно звучащите ноти е максимум 64, но трябва да отчетем, че много инструменти реално се състоят от два гласа, поради това полифонията може да е равна на трийсет и две едновременно звучащи ноти. Благодарение на факта, че по спецификацията XG всички инструменти имат еталонен тембров състав, MIDI-файловете, направени на звукови карти за 15 долара, не звучат лошо и тук. Или с други думи, съблюдава се съвместимостта отдолу нагоре, което несъмнено ще зарадва начинаещите музиканти.

Да минем на ефектите. Малко история. Първите "музикални" карти не са имали дори реверберация. След това, с развитието на елементната база на изхода на звука, на аудиокартите вече поставят блока за реверберация и хорови ефекти, ниво и тип, които се регулират веднага за всички MIDI-канали едновременно. После се въвежда поканалното регулиране на ефектите. Съвсем не лоши за времето си са музикалните карти Yamaha DB50XG и SW60XG, вече с по три блока за ефекти, един от които може да се зададе като избран ексклузивен канал. Така стигаме до създателите на SW1000, които са дали на своето детенце шест независими ефект-процесори. Два от тях са обичайните реверберация и хор, действащи на всички MIDI-канали с разделно регулиране на нивото по канали. Трите други блока - Вариация (Variation), Вмъкване 1(Insertion 1) и Вмъкване 2 (Insertion 2) - независимо един от друг могат да се зададат на един, който и да е MIDI-канал. Последният блок е петполюсен еквалайзер, който стои на изхода и влияе на звученето на картата като цяло. Броят на типовете ефекти за различните блокове е различен: реверберация - 12, хор - 14, Вариация - 70, Вмъкване 1 и Вмъкване 2 - всеки по 43. Всеки ефект има множество регулируеми вътрешни параметри (до 16), управляеми по MIDI, в това число и в реално време. DSP, която реализира ефектите, има точност на обработка 24 бита. Благодарение на качествените образци и процесора за звукови ефекти, звученето на MIDI-синтезатора на Ямаха оставя страхотно впечатление.

Да минем към аналоговата част на музикалната карта. SW1000, както и всяка друга универсална аудиокарта, има канали за изход на звука. С други думи, картата възпроизвежда типичните звуци на Windows и може да работи при игри. Само че тук не трябва да забравяме, че предназначението на картата не е за игри, затова отсъства хардуерна поддръжка на 3D аудиорежими. Но това не бива да разстройва редовия геймър - SW1000XG без проблеми работи съвместно с други карти.

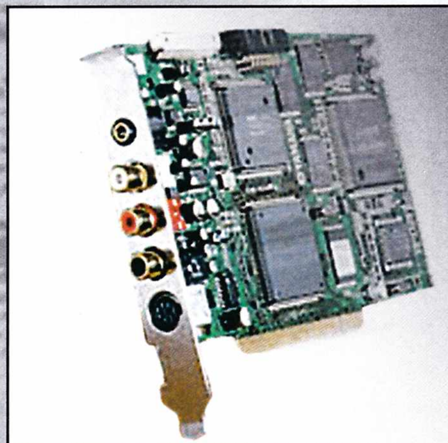
За разлика от повечето аудиокарти, Yamaha има не един, а цели шест стерео-канала за изходен звук.

Всички те са равнозначни и при желание могат да се разцепват на монофонични канали. С разните канали е удобно да се работи в сикуенсъри, поддържащи множество аудиопътечки. Не забравяйте обаче, че на аналоговата част на Ямаха може да се зададат различни ефекти, включително и различни ефекти на различните канали. Ако например на WAV-пътечката е записан глас, към него може да включиш хор, ако има ударни - реверберация и т.н. **Аудио параметрите** са както следва: разрядност 16/32 бита (запис и възпроизвеждане), честота на дискретизация 8/11/22/44/48 кХц (възпроизвеждане) и 44.1 кХц (запис). На входа има аналогово-цифров преобразувател с разрядност 20 бита(!), на изхода - цифрово-аналогов, 18 бита. Платката може да работи в дуплексен режим, т.е. едновременно запис и възпроизвеждане. Шумът, заявен от производителя, е не по-малко от 94 dB, но не забравяйте, че SW1000XG се експлоатира не на изпитателен стенд, а в обикновен компютър, следователно, реалните параметри на шума са по-високи. Разбира се, при различните компютри тези значения ще бъдат различни. Само че, на този параметър не трябва да се придава особено значение - има цифров изход и, най-главното, възможност за "вътрешен" запис без смущения.

Инсталация и програмно осигуряване

Инсталацията на **SW1000XG** е лесна и безпроблемна. Ако вече имате звукова карта, то SW1000XG сигурно няма да я "забележи" и няма да възникнат конфликти за разделяне на ресурси. Инсталацията ви иска драйвърите, които се доставят заедно с Ямаха. След като рестартирате компютъра, всичко е готово за работа. На компакт-диска освен драйвърите има и демо MIDI-файлове, някои от които са предназначени само за SW1000XG и демонстрират нейните възможности. На диска има също WAV-файлове, демонстриращи възможностите на звучене на някои от дъщерните карти от серията PLG.

Освен драйвърите и демото, на диска има изцяло функционален сикуенсър от фирма Yamaha - XG Works версия 2, "предназначен" изцяло за възможностите на SW1000XG. Към този сикуенсър купувачът на всякакви продукти от стандарта XG трябва да погледне по-внимателно. Сикуенсърът на Ямаха има пълно функционално приложение с поддръжка и обработка на аудиопътечки. Ако сравниш XG Works и един такъв популярен сикуенсър като Cakewalk, няма как да не признаеш, че Cakewalk е по-удобен за работа, някак по-интуитивно разбираем, а освен това си има и повече професионални екстри. Обаче любителите на музиката, използващи продукцията XG, обикновено предпочитат заедно с Cakewalk да използват редактор от типа XG Edit, който позволява по-нагледно да се редактират звуковите параметри. В този смисъл XG Works е значително по-удобен. Всички инструменти, ефекти, аудионастройки и други параметри може да се редактират нагледно вътре в една програма, без да задълбаваш в тънкостите на разнообразните MIDI-съобщения. Освен това заедно с картите от серия PLG се доставят отлични програми, визуално показващи техните възможности, но те са нещо като допълнителни модули за **XG Works** и не работят самостоятелно. Както се казва, изборът е ваш, но ви препоръчвам настоятелно да проучите по-подробно възможностите на **XG Works**..Основният сайт за любители на SW1000XG е на адрес: **www.xgfactory.com.** В този сайт, освен разнообразна информация, може да се намери и демо-версия на XG Works. Може би този сикуенсър ще заинтересува и притежателите на други карти със спецификация XG.



Дъщерни карти серия PLG

Фирма Yamaha направи интересна стъпка по отношение на музикантите, използващи електронни инструменти. Не големи и не особено скъпи (от $150 до $350) карти реализират възможности на професионални синтезатори и се поставят в съответните слотове на професионалните апаратури, като разширяват техните музикални възможности. Освен SW1000XG, слотове за PLG имат някои тонгенератори (MU100R, MU128) и синтезатори с клавиатура (S80, CS6x)..Понастоящем картите **PLG** се разделят на серии 100 и 150. Притежателите на SW1000XG трябва да обърнат внимание на следното: картите, пуснати до август 1999 г., нормално работят само със серията PLG100. За да ги заставите да работят със серията PLG150, Yamaha препоръчва да се обърнете към най-близкия дистрибутор, който е длъжен безплатно да ви направи ъпгрейд. Дано това да се отнася и за дистрибутора в България. Повече подробности по тази тема можете да прочетете на адрес: **www.xgfactory.com/html/plg/plg_f.htm** Yamaha е пуснала до момента шест карти PLG, от които пет фактически са тонгенератор и една **(PLG100VH)** - процесор на ефекти. Ето и кратките им описания:

PLG100VH - допълва "главното" устройство с възможности за вокален хармонайзер. Звукът може да се обработва или с аналогов вход или с аудиопътечка на сикуенсъра. Към звучащия глас може да се добавят до три хармонични гласа. Освен това може да се добави глас с различни ефекти от вокодерен тип.

PLG100VL и PLG150VL - това са синтезатори, моделиращи звучене на акустични инструменти на база изграждане и реализиране на математични модели на реални музикални инструменти. Има 256 вградени настройки (presets). Аналог на синтезатора VL70-m.

PLG100DX и PLG150DX - синтезатори по технологията FM. По възможности на синтез на звука съответстват на знаменития DX7 (6 оператори, 16-нотна полифония). Имат 912(!) вградени настройки (presets).

PLG100XG - "обикновен " MIDI-синтезатор по спецификацията XG. 700 вградени настройки (presets) и 22 ударни.

PLG150PF - тон-генератор, специализиран за инструменти от категорията Piano (Пиано) - класическо, клавесин, електро- и пр.) Има повече от 150 подобни инструмента.

PLG150AN - модул, реализиращ синтез на стари аналогови синтезатори. Има 256 вградени настройки (presets). Аналог на клавишния синтезатор AN1X.

Притежателите на SW1000XG трябва да знаят, че могат едновременно да използват само една карта от серията PLG. Повечето от тях заемат един избран MIDI-канал, т.е. фактически едновременно може да звучи само един инструмент. Неудобно, нали? За сметка на което пък, качеството на синтеза просто е впечатляващо.

Може спокойно да се каже, че с толкова, с колкото SW1000XG превъзхождат по звучене обикновените "мултимедийни" аудиокарти, с толкова PLG превъзхождат самата SW1000XG.Флагманската аудиокарта от Ямаха струва от порядъка на $ 550-600, но вложените пари се изплащат с удоволствието, което получаваш от използването на многобройните възможности и качеството, което ще оцени компютърният музикант от всеки музикален жанр.

Voodoo Man

Matrox Millennium G450

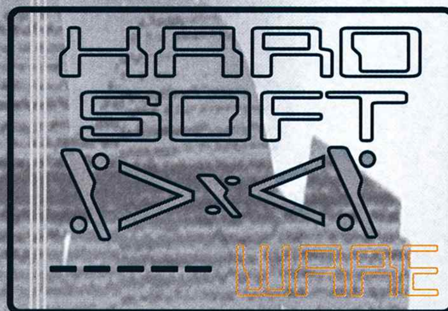
Помните ли сега, в 2000-та година, онази бурна миналогодишна есен, когато бяха анонсирани GPU NVIDIA GeForce256 и S3 Savage2000? А после се появиха анонси и от 3Dfx за чипа VSA-100 и картата на база на този чип?

Е, пак е есен, но е доста по-спокойно. NVIDIA отлага пускането на своя нов GPU с кодово име NV20 за края на тази или началото на следващата година. 3Dfx засега си траят, за да улегне кашата, която забъркаха с излизането на суперускорителя Voodoo5 6000, хвърляйки оптимистични информации за пресата и демонстрирайки своето "чудовище" на различни изложения. Фирмата ATI Technologies се предаде след уморителното надбягване с NVIDIA и пускането на новия чип RADEON, взе тайм-брек и обеща да настигне конкурента GPU NVIDIA GeForce2 MX със същия този RADEON, но със SDR-памет. Да, ами Matrox?

Вече мина повече от година откакто под звуците на фанфари се появи ослепителният "Змей Горянин", т.е. двуглав или едноглав Matrox G400 и неговата кралска разновидност във вида Matrox G400 MAX. Възторзите по повод великолепието на EMBM вече затихнаха. Настъпи прозата на свръхвисоките цени на G400 MAX, а цените на по-обикновените G400-карти паднаха до що-годе приемливо ниво съвсем наскоро. Безусловно - по качество и скорост в 2D, тези платки нямат равни, но доста бледите показатели в 3D развалят доброто впечатление. Нещо повече, изостреното нетърпение на потребителите, на които беше казано "изчакайте още годинка, докато пуснем нормален ICD OpenGL драйвър", отблъсна много от тях от тези платки.

Ами да, господата в компютърната индустрия просто не умеят (нещат?) да пуснат пълноценен продукт по всички параметри! Всеки производител си има и ще си има ахилесова пета. Matrox, вече отърсвайки се от жестоката критика на потребителите по повод отсъствието на нормално работещ ICD OpenGL драйвър, пусна спешно минидрайвъра TurboGL, оптимизиран под Quake3. За чест на Matrox, в края на краищата успя да пусне с повече или по-малко отлагания ICD OpenGL драйвър за своите платки на база G400, който вече не предизвиква рязко спадане на производителността при тези карти в сравнение с това, че могат да се използват G400-платки например в Direct3D.

Разбира се, трябва да отбележим, че G400-картите са позиционирани не само като игрови, но и като полупрофесионални и дори професионални карти за работа с 2D графика. Макар година преди това Matrox да говореше малко за това, разчитайки на пазарния игрови сегмент (да си припомним шума около новата технология на релефно текстуриране EMBM), времето постави всичко на мястата им. Видеокартите на база G400 се ползват с успех от притежателите на големи и огромни монитори, които са заети с работа по сложни 2D графики, там където е важно чистото очертание на тънките линии и скоростта на смяна на изображението. Достатъчно задоволителните възможности в 3D дават на тези потребители шанс да поиграят и на 3D игри, макар и не с тоя шик, както може да се направи с по-новите ускорители. Допълнителните особености на G400 във вида DualHead забележително се вписват в същия контекст на приложение за дизайнерско-художествени работи с 2D графика, когато могат да използват едновременно два монитора за своите нужди. Възможността за едновременен извод на изображението на монитор и на телевизор също е актуална за много потребители.Поради това може да се каже, че платките на Matrox G400 имат своя кръг от потребители, като се отчита относително не високата им цена. Единственото изключение са картите на база Matrox G400 MAX, цената на които е неоправдано висока - дори и повишената честота RAMDAC (до 360 MHz) не може да компенсира голямата разлика в цените. И така, вместо да анонсира нещо действително ново, Matrox пуска на бял свят модификация на G400, изпълнена по 0.18 мкм технология, която получи името G450. Ето и характеристиките на Matrox G450:



- **0.18 мкм** технология
- **256-bit** DualBus архитектура
- **64-bit DDR/SDR** шина за обмен с паметта
- **Пълна** поддръжка на AGP 4X, включително режим bus mastering
- **Поддръжка** на AGP 1X, 2X и 4X
- **Вграден** вторичен RAMDAC (230 MHz)
- **Вграден** TMDS transmitter
- **32MB** 6ns DDR SDRAM
- **Хардуерна** поддръжка на Environment Mapped Bump Mapping
- **Технология** Vibrant Color Quality2 (VCQ2) rendering
- **Поддръжка** на Matrox DualHead Display Technology
- **Първична** 360MHz RAMDAC с поддръжка на технологията UltraSharp RAMDAC
- **Поддръжка** на разделителни способности до 2048x1536x32-bit
- **Поддръжка** на Bilinear, trilinear, anisotropic филтрация
- **Поддръжка** на Symmetric Rendering Architecture
- **32-bit Z-buffer**, включително 8-bit stencil buffer.

Явно, разликата между G450 и неговия предшественик е основно в по-тънката технология за изработване на чипа. Тази иновация трябва да даде възможност за повишаване на тактовата честота на графичното ядро и да се намали стойността на нагряването на чипа при работа, само че честотата на работа на чипа G450 остава на предишното ниво - 126 MHz. Това вече е учудващо и озадачаващо.

При картата G450 се използва памет тип DDR SDRAM, при това широчината на честотната лента на шината за локалната видеопамет съответства на 64 бита, в резултат на което пропускателната способност на шина памет остава на същото ниво, както и при G400 - 64*2 бит*162 MHz = 2.5 Гигабайта в секунда.Е, не всичко е толкова скучно, все пак има и различия между G450 и G400. Преди всичко това се отнася до RAMDAC, специалните чипове, преобразуващи цифровия поток данни в аналогов сигнал, който се предава на CRT монитора. Както и при Matrox G400 DualHead, на картата G450 има два броя RAMDAC. При това те са интегрирани в един корпус с графичното ядро (за разлика от G400, където вторичната RAMDAC с много слаби честотни характеристики е изнесена на отделна микросхема заедно с два модула CRTC - Cathode Ray Tube Controller). Честотата на първичната RAMDAC при G450 е 360 MHz, което съответства на нивото на Matrox G400 MAX. Честотата на вторичната RAMDAC при G450 е равна на 230 MHz, което значи, че трябва да позволи получаването на много качествено изображение на втория монитор. И двата модула CRTC (позволяващи реализирането на технологията DualHead) при G450 също са интегрирани в един корпус с графичното ядро. Най-общо, степента на интеграция се е повишила, а това значи, че загубите при производството са се намалили, т.е. корпусирането струва скъпо.

Качествената разлика между G450 и предшественика му всъщност е поддръжката на DVI (Digital Video Interface) - извод за изображение на LCD-панели с цифров интерфейс. Управляващият елемент на тази технология също така е вграден в един корпус с ядрото G450. Разбира се, едно от основните достойнства на чипа G450 и картата на база на този чип е технологията DualHead. Споменавал съм я в обзора за видеокартата Matrox G400 MAX, но бегло. При включване към видеокартата на два приемника на сигнали потребителят веднага ще разбере, че картата разпознава активизацията на DualHead. И понататък всички настройки на дисплея, които се отнасят до 2D-графиката, се разделят между двата приемника (в дадения случай - монитори).

Технологията DualHead на G450 по своята същност малко се отличава от тази на Matrox G400 DualHead, като различията се свеждат повече до универсалната поддръжка на приемници, в списъка на които добавяме монитори с цифров интерфейс. По такъв начин, активизирайки DualHead, можем да получим:

- **извод** за изображение на един приемник (монитор) и неговото копие - на друг (монитор, LCD-панел, телевизор), т.е. DualHead Clone, DualHead TVOutput;
- **извод** за изображение едновременно на два монитора на работната маса (DualHead Multi-Display), т.е. вторият монитор (или LCD-панел) е нещо като продължение на работната маса;
- **извод** за втори монитор или LCD-панел на отделна част от изображението (DualHead ZOOM);
- **извод** за първи приемник (монитор) на изображение за работната маса, а пускане на филми

(DVD) - на втория приемник (монитор, LCD-панел, телевизор), т.е. DualHead DVDMax.Знам, нещо подобно предлага и NVIDIA при видеокартите на база GeForce2 MX за сметка на прилагането на технологията TwinView, само че още не съм направил сравнение поради липсата на видеокарти с два извода за монитори. Засега за сравнението на двете технологии TwinView и DualHead съдя само по отзивите в Интернет. Главният недостатък на TwinView (поради който я наричат "многочипова") е наличието на допълнителни микросхеми на видеокартата, осигуряващи поддръжката на TwinView, което означава увеличение на цената на видеокартата.Доколкото по отношение на 3D-частта чипът G450 е напълно аналогичен на предшественика си, няма смисъл подробно да описвам тези особеностти. Последен щрих към портрета на Matrox G450 остава технологията Vibrant Color Quality2, позволяваща да се получи по-качествена картина, и то преди всичко в 16-битов цвят. Става въпрос за подобрен механизъм на ефекта на изглаждане на преходите между границите на цветовете при използване на пълноцветна палитра. Вероятно, това е просто ответна стъпка на технологията DVC от NVIDIA, реализирана в чипа GeForce2 MX, която позволява да се направи възпроизвежданият цвят по-наситен и качествен.И така, пред нас е Millennium G450 - новото детенце на Matrox. По принцип на база чипа G450 се пускат няколко варианта на карти, но разликата между тях е само в обема на локалната видеопамет (16 или 32 Mb) и във варианта на доставката (OEM или продажба на дребно). Разбира се, и цената е различна.

Платка

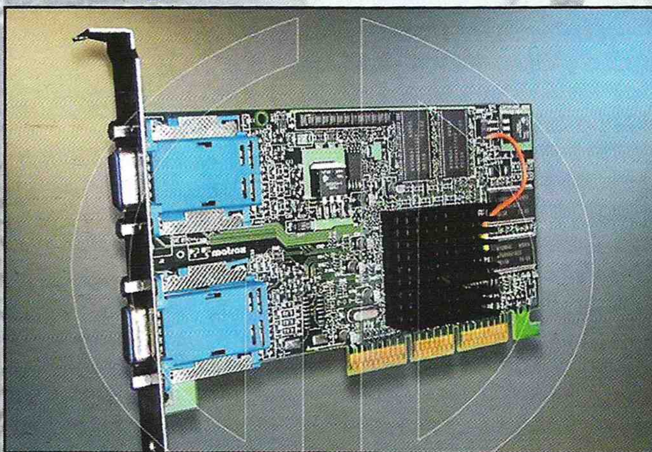
Картата има AGP2x/4x интерфейс, 32 мегабайта 6 ns DDR SDRAM памет, поместена е в 4 чипа, разположени на лицевата страна на PCB. Чиповете памет са произведени от фирмата Hyundai и са разчетени за работна честота 166 MHz. Паметта функционира при честота 162 MHz. Ще отбележа, че нерядко се привеждат резултантни значения на тактовата честота на DDR-паметта, които са два пъти по-големи и изглеждат по-внушително, но това е само на пръв поглед и от това нещата не се променят. Тоест, ако се каже, че честотата на работа на DDR-паметта е равна на 324 MHz, тя всъщност работи на честота 162 MHz.**Графичното ядро** G450 работи на честота 126 MHz. Наглед това изглежда странно, тъй като при прехода към по-тънката технология може да се повиши честотата на работата на чипа. Но, явно че високата интеграция (което значи увеличаване броя на транзисторите) не е позволила да се повиши тактовата честота. Възможно е обаче Matrox просто да не са поискали да се блъскат върху този проблем. Благодарение на технологичния процес 0.18 мкм, чипът се нагрява много слабо, затова и на него има не особено голям иглен радиатор без допълнителен вентилатор.Платката има традиционния за Matrox тъмнозелен цвят. На PCB са поставени гнезда за включване на два VGA-монитора. В комплекта влиза и преходник за извод за изображения на телевизор.**Видеокартата** е поставена в опаковка за продажба на дребно. Кутията е в традиционните за Matrox сини тонове, но дизайнът е необичаен. Към картата има ръководство за монтажа й, CD с драйвъри и TV-out преходник.

Монтаж и драйвъри

А сега, малко към практическата част. За начало ще ви представя конфигурацията на **изпитателния стенд**: процесор **Intel Pentium III 800 MHz**; системна платка **Chaintech 6OJV (i815E)**; оперативна памет **256 MB PC133**; твърд диск **IBM DPTA 20GB**; операционна система **Windows 98 SE**; монитор **ViewSonic P810 (21")**

Разбира се, работата с всяка видеокарта започва с качването на драйвърите. Затова почвам с тях. При теста са използвани драйвъри от Matrox версия 6.10. Заедно с видеокартата се доставят драйвъри както версия 6.04, така и 6.10. Това е унифициране на драйвърите от серията PowerDesk, които поддържат карти на база чипове G200, G400 и G450.

Резултати от тестовете



Започвам с 2D-графиката. За G450 това е важен тест. Както вече отбелязах, Matrox позиционират своя продукт преди всичко за потребители, работещи с 2D графика, поради това скоростта и качеството в 2D режим имат голямо значение. Както и следваше да се очаква, качеството на изображението в 2D режим е просто брилянтно. В крайна сметка нито на ViewSonic P810, нито на ViewSonic P817 не забелязах влошаване в сравнение с G400 MAX. Затова можем само да ръкопляскаме на това качество. Но по отношение на скоростта при WinBench'99 не беше така. Оказа се, че Matrox Millennium G450 отстъпва по скорост на всички конкуренти. Дори по-евтината карта на база G400 показа доста по-високи резултати. Е, данните от такъв тест не трябва да са критерий за решение при избор, т.е. скоростта на всички съвременни видеокарти е напълно достатъчна дори за взискателните потребители. Но Matrox G450 по отношение на скоростта в 2D, сравнена с видеокарта на база NVIDIA GeForce2 MX оставя неприятно впечатление. За съжаление, това е само началото на разочарованията...**Скоростните** показатели на Matrox Millennium G450 в 3D графика ще разгледаме с помощта на две игри:Rage Expendable (Direct3D, мултитекстуриране);id Software Quake3 v.1.17 (OpenGL, мултитекстуриране).С такива инструменти е напълно достатъчно да се види производителността на видеокартата при работа чрез два основни API. И какви са резултатите?**Така... тук**, в този момент, ми се иска да въздъхна, да си затворя очите и да кажа: "Това ми се е присънило, това не може да бъде..." Да постигне по-ниски резултати не само от прекия си конкурент - картата на база NVIDIA GeForce2 MX, но и от по-ниски от своя предшественик, работещ на същата честота! Трябва да си доста мъдър, за да измъдриш такова нещо! Но ето че Matrox G450 извърши този подвиг без особен труд! Това, което искам да кажа, е, че нещата в 3D при тази карта са просто печални! Единственото утешение е, че стойността на производителността остава същата при включена поддръжка EMBM, както и при Matrox G400. Значи, неволно възниква въпросът: добре де, защо по дяволите Matrox изобщо са направили тази карта? Загубили са средства, време, а резултатът е все същия G400 DualHead за повече пари и с незначителни различия. Тезата, че G450 е предназначена за полупрофесионални и професионални потребители, които рядко играят игри, няма да спаси положението. Просто е обидно... Що се отнася до работата на Matrox Millennium G450 при възпроизвеждане на DVD, тук слава богу всичко е доста добро. Заедно с платката може да се достави Matrox DVD плейър, който е прост за управление. При пускането на филми натоварването на CPU системата не превишаваше 22-24%.

Изводи

И така, на масовия пазар на видеокарти се появява продукт с доста противоречиви параметри. От една страна, картите на база G450 могат да станат наистина прицел на професионалистите, занимаващи се и работещи с мощни 2D пакети. От друга страна, отдавна съществуващите платки на база Matrox G400 DualHead могат да осигурят на потребителя практически всичко това и сами. Ако потребителят реши да поиграе малко на игри, ей така, за удоволствие, то по-добре е да има 3D карта на база G400, която се държи по-добре от тази на база G450. Да не говорим, че има много по-евтина карта на NVIDIA, GeForce2 MX, която притежава технологията TwinView, сходна с DualHead, и която дава на потребителя възможност не само да работи качествено в 2D, но и в минутите на почивка да си поиграе с кеф 3D-игри. Наличието на EMBM при Matrox G450 е слабовата актуална особеност на фона на голямото падение и посредствената скорост в 3D-графиката. Тезата на фирмата, че решението на Matrox във вида G450 е по-изгодно поради неговата висока интеграция, отколкото продукцията на конкурентите, изобщо няма да издържи никаква критика. Картите на база NVIDIA GeForce2 MX с поддръжка на TwinView струват около $160-170, а картите на база G450 с 32 Mb локална видеопамет струват $185-200. Частично спасява положението делът на по-евтините 16-мегабайтови карти на база Matrox G450 с цена между $90 и $130...

Плюсове:

+ **Превъзходно** качество в 2D графика, съответстващо на картите на база G400 и G400 MAX.
+ **Отлично** изпълнение и изготвяне на картите.
+ **Технология** DualHead, привлекателна за потребителите с два монитора.
+ **TV-out**, позволяващ извод към телевизор за изображение паралелно с монитора.

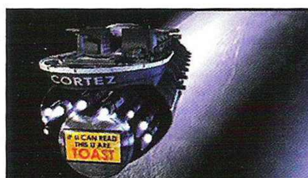
Минуси:

- **Висока цена.**
- **Крайно ниска** производителност в 3D.
- **Закъсняла** поява на пазара.

VooDoo Man

TIPS

Star Trek Voyager: Elite Force



Докато играете на играта натиснете "~", за да се появи конзолата. След това напишете **"sv_cheats 1"**, *за да активирате кодовете. Вече можете да използвате всеки един от следните кодове:* **Код-Ефект; god**-*Режим Бог;* **noclip**-*Минавате през стени;* **undying-999;Armor-999 Healthcg_third person 1-3rd Person**-*гледна точка;* **no target**-*Ставате невидим за враговете ви;* **map #**-*Зарежда карта # (вижте списъка по-долу)*

give #-*Дава ви артикул # (вижте списъка по-долу)*

Списък на картите, на които можете да се прехвърлите:

BORG1-The Rescue; BORG2-Incursion; HOLODECK-Tactical Decision; VOY1-Condition; VOY2-Unavoidable Delays; VOY3 - Hazard Duty; VOY4 - Defense; VOY5 - Hazard Ops; STASIS1 - Data Retrieval; STASIS2-Deep Echoes ;STASIS3-Encounters;VOY6 - Renewal; VOY7-Union; VOY8 - Departure; SCAV1-The Visit; SCAV2 Dangerous Ground; SCAV3-Conflicting Views; SCAV3b - Conflicting Views

(част-2);SCAV 4-Disorder; SCAV 5-Infiltration; SCAVB OSS-The Hunter; VOY 9-Fall out; BORG 3-Proving Ground; BORG4-Information; BORG 5-Covenant; BORG 6-Infestation; VOY 13-Rand R;VOY 14-Visual Confirmation; VOY 15-Offense; DN1-The Breach; DN 2-Command; DN 3-PrimaryEncounter; DN 4-The Skirmish; DN 5-Defensive Measures; TRAIN-Transit ; DN 6-Attunement; DN 8-Array;VOY 16-Invasion;VOY17-Decisions;FORGE 1-External Stimuli; FORGE 2-Matrix; ORGE 3-Onslaught; FORGE 4-Visual-Magnitude; FORGE 5-Dissolution ; FORGE BOSS-Command Decision;VOY 20-Epilogue

Списък на артикулите, които можете да придобиете:

Phaser ; Tetry on Disruptor; Compression Rifle; Scavenger Rifle; IMOD (infinity modulator); Tricorder; Health;Ammo; Weapons; All Stasis Weapon; Grenade Launcher; Photon Burst; Dread nought WeaponArmor; Paladin Weapon; Desperado Weapon; Klingon Blade; Bot welder ; Bot laser ; Bot rocket ; Forge proj ; Forge psych ; Parasite ; Borg weapon

Zeus: Master of Olympus

Натиснете **CTRL+ALT+C** *по време на играта и въведете някой от следните кодове:*

Код-Ефект;Delian Treasury-*Добавя 1000 монети*

Ambrosia-*Печелите сценария;* **SoundFrags**-*Неизвестен ефект*

Fireballs from Heaven-*Неизвестен ефект;* **Bowvine and Arrows**-*Неизвестен ефект;* **Cheese Puff**-*Неизвестен ефект*

PacMan: Adventure in Time

Натиснете **ESC** *и въведете желания код:*

Код-Ефект; I AINTS CARED- *Режим Бог*-**SHOW ME THE MAZES**-*Всички нива;* **I NEEDT HE POINTS**-*Печелите нивото;* **I NEED AN EXIT**-*Печелите нивото;* **HONEY IS HRUNK PAC MAN** *СвиватеPacMan;* **HONEY IBLEWU PPAC MAN**-*Увеличавате PacMan;* **UP CLOSE AND PERSONA**- *First Person гледна точка;* **BEING PAC MAN OVICH**-*First Person гледна точка;* **GET A LIFE**-*Добавя 1 живот;* **KILL ME**-*Самоубивате се*

PAC STATS-FPS *и разни други статистики*

Heavy Metal F.A.K.K. 2

За да активирате конзолата е необходимо първо да направите следното нещо:

Изберете **Video/Audio** *менюто -* **Advanced Options - Checkmark Console.**

След това в играта извикайте конзолата, чрез натискането на **~**. *Въведете който и да е от следните кодове и ще получите съответния ефект:*

Код-Ефект;god-*Режим Бог;* **notarget**-*Режим НЯМА МИШЕНА (Враговете не ви атакуват);* **no clip**-*Преминаване през стени;* **give all**-*Всички оръжия, артикули (здраве, вода и т.н.);* **health 100**-*Пълно здраве;* **hide**-*Ставате невидими;* **show**-*Изключва невидимостта;* **kill class** *[име на класа]-Убива всички врагове от въведения клас;* **health 100**-*Пълно здраве;* **even tlist**-*Показва всички възможни команди;* **map #**-*Прехвърля ви на карта # (вижте списъка по-долу)*

Списък на картите, на които можете да се прехвърлите:

blood; cemetary; cliff1; cliff 2; creeperpens; end; fakk house; fog; gruffgruff_cinema; homes 1; homes 2 evil; homes 2 good; intro; landers roost; oracle; oracle way; otto; over ;shield ; swamp1; swamp2; swamp 3; town center_evil ; towncenter_good; training; under; water; zoo

Need for Speed: Porsche Unleashed



За да използвате тези кодове отидете в главното меню, щракнете на **"Create Player"** *и въведете някой от чийтовете като име. Щракнете на* **"Done"**. *След това изберете обичайния ви профил и започнете играта!*-**Gulliver** *всички Поршета са смалени и имат размера на малки колички с радио управление.*

Smash Up-*Стила на играта става* **Destruction Derby** – *няма нищо по-добро!*

Dakar-*Ако сте се уморили от каране по улицата, това ще промени моделите на колите и пистите, като при рали.*

Fuzzyfuz-*С този код ще има ченгета и на quick race (може да не се появят на всички трасета: например в Монако).*

yraGyraG-*Всички коли ще са като 993 модел.*

fetherw8-*С този код колите ще станат по-тежки.*

Bird Hunter: Wild WIngs Edition

Код-Ефект;Ww flock-*Отивате до най-близкото ято за птици*

Ww covey-*Отивате до най-близкото ято за високопланински птици*

Ww callin-*Отивате до най-близкото животно*

Ww nofear-*Птиците не се страхуват от вас*

Ace of Aces

За да имате неограничени животи в играта въведете **"DUSTY BUG"** *като име на първото място в класацията за най-висок резултат.*

Bananoid

За да пропуснете ниво в играта, докато играете натиснете десния бутон на мишката.

Beach head 2000

Промяна на сетингите за нивата:

В директорията, в която се намира **Beach head** *ще видите списъка на всички нива в играта:* **Level_00;Level_01;Level_02 и т.н.до Level_60**

Ако ги отворите с notepad ще можете да промените сетингите им. Включително вида на амунициите и агресивността на враговете ви...

//Bullets, Projectiles, Missiles; Ammo 250 15 15; Time 120
//Tank, Jet, Helicopter Gun, Helicopter Rocket (range:1-9)
Aggression 6 6 6 6

Просто променете числата до "**Ammo**" на каквото пожелаете, а можете и да намалите агресивността на враговете ви, за да се улесните малко.

Blair Witch Project Vol 1: Rustin Parr



Натиснете **F10** и въведете някой следните кодове:

Код-Ефект; I WORK FOR GOD-Режим Бог; **GET IN TOMY BELLY**-Всички оръжия; **BIG HEAD**-Режим Голяма глава; **GIBNPLENTY**-Ненужно разпокъсване; **T2000**-Изглеждате като Терминатор; **GIVEME FAITH**-Възстановява здравето; **NOD 3D**-Ставате невидими; **HELL FREEZE OVER**-Замразява противниците ви; **BIGSTICK-OFDEATH**-Получавате Shotgun; **MEDIUM RARE**-Получавате-Crossbow; **GOODTIMESMAN**-Получавате-Dynamite; **BURN YOUR ASS OFF**-Получавате-Flamethrower; **MEET MY PALTOMMY**-Получавате-Tommy gun; **SMILEY NO MORE**-Получавате-Elephant Gun; **SUN OF GOD**-Получавате- Charge Radiance Emitter; **IAMA WIMP FORT HIS**-100патрона; **RECHARGE**-Възстановява-Flash light-Battery; **THE DOG FARTED**-GasMask;**ICAN SEE**-Night Vision Goggles; **WWBE WARE**-Получавате-Silver Bullets; **VAMP BE WARE**-Получавате-Lith Bullets; **DEMON BE WARE**-Получавате-Mercy Bullets; **ISUCK**-Easy Difficulty; **IRULE**-Hard Difficulty; **COMBAT IS SCARY**-Easy Combat; **PUZZLES ARE SCARY**-Easy-Puzzles ; **INSTANT CRASH**-Забива играта; **THUNDER STORM**-Създава буря; **SNOW STORM**-Snowflakes-Fall; **FLAMEON A STICK**-Flaming-Ammo; **ITIS DARKNOW**-Неизвестен код; **GONE A WHILE**-Неизвестен,код;**RAISE**-Неизвестен код;**NUKEFART**-Неизвестен код; **TIME**-Забавя или забързва времето; **OLD HAT**-Неизвестен код;**BLANK**-Неизвестен код;**DARK**-По-тъмна графика; **STEP**-Неизвестен код;**А ето и няколко хинта за играта:**

Сетингите на recorder-а за горската обстановка са: Bass 2;Treb 5;Freq 3;Pitch 4;Rev

Сетингите на recorder-а за обстановката Mary Brown са: Bass 4;Treb 2;Freq 5;Pitch 2;Forward

А ето и няколко кода за демото на играта за тези от вас, които все още нямат цялата игра:**Натиснете [F10]** докато играете и въведете някой от следните кодове:**Код-Ефект;God games**-Режим Бог;**More ammo**-Допълнителни амуниции;**Gold mode**-Скрито съобщение

Bubble Bobble Nostalgie

Това са кодовете за играта:

Код-Ефект; Faster-Бягате по-бързо; **Farbubbles**-Балончетата летят по-далече; **Power spit**-Балончетата летят по-бързо; **Blow machine**-Издухвате балончета по бързо

Equipment -Combo Cheat – балончета; **Count down**-Всички противници се превръщат в кристали; **Champions**-Всичките три пръстена стават ваши; **Zeus**-Добавя светлина към балончетата ви; **Travel**-Преминавате три нива;**Hidden**-Ставате невидими; **Dangerous**-Огнен дъх

Кодове за нивата:

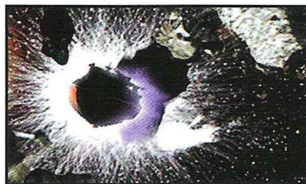
Епизод I:**Ниво 10: pretty good; Ниво 20: take it easy ; Ниво 30: steel spring Ниво40: smile ; Ниво 50: its a magic; Ниво 60: you scared ; Ниво 70: success ; Ниво 80: relax ; Ниво 90: dont cry**

Епизод II: **Ниво 110: new journey;Ниво 120: go ; Ниво 130: house ; Ниво 140: cocktail ;Ниво 150: half ;Ниво 160: hard trick;Ниво 170: forest ; Ниво 180: cup of cofee; Ниво 190: finish**

Crash Kids 2

В главното меню на играта натиснете **Alt + Tab**. След това заредете някой сейвгейм. Сега натиснете паузата в играта и въведете който и да е от следните кодове:**Код-Ефект**;**russian-attack**-Подобрени оръжия;**no-world**-Убива почти всички във второ ниво; **456love 321peace**-Враговете ви пренебрегват

Carmageddon TDR 2000



Нятиснете и въведете накой от следните кодове:

Код-Ефект;Here Comes Trouble-Активира-чийт,кодовете;**Open Levels Guv**-Всички нива;**Cash**-Увеличава парите ви (**+$10,000**);**Invincible**-Режим Бог;**ai on/off**-**AI** включено/изключено

set Car [CARNAME]-Променя колата ви на **[CARNAME]**

make ai [CARNAME]-Прави противника ви **[CARNAME]**

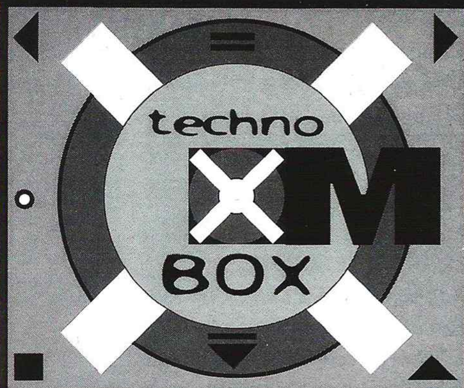
Waste All-Унищожава всички коли;**Last lap**-Започвате на последната обиколка;**Last check point**-Всички Checkpoint-и ви се признават и ви остава само последния;**Adventure**;**Приключение мини-игра**;**damage_multiplier #**-Увеличава повредите с #;**add Power up #**-Добавя Powerup (**#=Име**);**breakCar #**-Уврежда кола (**#=Име**);**peds on/off**-Пешеходци включени/изключени;**Enable buy**-Дава ви възможност да купувате всички коли

Power Up чийт: За да узнаете имената на всички **powerup-и за addPowerup чийта,** вижте в папката **Assets** и по-специално разгледайте файла **Powerup Strings_Internal.txt.**

Кредит чийт-направете копие на файла **Carma.pak в папката assets.** След това го отворете с wordpad. Намерете тази част от файла, която започва с: **END DIFFICULTY**-Там ще намерите атрибути за **Ped_Credits / Checkpoint_credits** и тем подобни... Добавете по няколко нули и махнете реда **APO_TRADE_OFFEN-SIVE**-Той се намира в дъното на тази част от текст и ако не го премахнете чийта няма да подейства. С помощта на този чийт много по-лесно ще печелите кредити и ще можете да си позволите всички коли. **Без таймер**-За да премахнете лимита на времето в играта, редактирайте **файла options.txt в папката Assets**. Намерете стринга **USE_TIMER** и променете стойността му от **1** на **0**. **Команди за приключението мини-игра**: **go** (посока) – Премествате се там.;**kill** (име на Зомбито) – Атакувате съответното Зомби.;**look** (име на човек или обект) – Дава ви детайлно описание на човека или обекта, който сте назовали.**look** – Казва ви кой се намира в областта и накъде можете да отидете.;**look again** – Повторение.;**inventory** – Показва ви какво носите.**get** (име на артикул) – Позволява ви да вземете този артикул.**quit** – Излизате от приключението.

Dark Reign 2

За да играете на всяка мисия в играта направете следното: В **properties** на **shortcut-а** за играта **Dark Reign 2**, добавете следното в областта с името **"Target":-cmd:"gam egod.studiomode 1;sys.run code studio"Например**: **C:\Games\dreign2\dr2.exe -cmd:"gam egod.studiomode 1;sys.runcode studio"**Започнете играта и натиснете бутона **tools** в долния десен ъгъл на екрана. Изберете **"load"** в следващото меню. От там можете да изберете кампанията, която желаете и да изберете желаната от вас мисия. След като веднъж сте я заредили, натиснете **Tools** и след това **Play Mission** и ще можете да изиграете мисията. По този начин дори ще можете да изгледате всички анимации в играта.



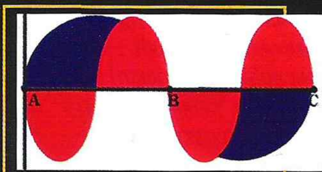
продължава от миналия брой

НА КАКВА ЧЕСТОТА ДА СЕМПЛИРАМЕ ?

Това е най-често срещания въпрос - как да намерия оптималния вариант честота на семплиране / качество? Ето как:

ЧЕСТОТАТА НА СЕМПЛИРАНЕ ТРЯБВА ДА Е ДВА ПЪТИ ПО-ГОЛЯМА ОТ МАКСИМАЛНАТА ЧЕСТОТА, КОЯТО СМЯТАТЕ ДА СЕМПЛИРАТЕ!

Т.е ако записване нещо, в което има много високи честоти, например флейта, или море, трябва да семплирате на по-голямата честота, защото иначе записът ще излезе „глух". Но ако записвате нещо, в което няма високи честоти (например боботене на мотор или бас барабан), можете спокойно да семплирате на по-ниска честота. Обикновенно, оптималния вариант се намира с проби. **Но защо е така?** Да речем, че семплирате с честота 30 kHz. Ето какво става:



Първата вълна (синята) е с честота 15 kHz, а втората (червената) - с 30 kHz. Семплера взима стойностите на елонгацията на двете вълни в трите точки - **A** , **B** и **C**. Както виждате, и в трите точки елонгацията на вълните е 0. А едната е два пъти по-висока от другата! Оттук следва, че всички вълни с височина, по-голяма от ПОЛОВИНАТА от височината на семплиране, просто не се семплират.Как да постигнем оптимално качество?Човешкото ухо не може да чува всички звуци. Неговата честотна характеристика (т.е. диапазона честоти, които може да различи) е от 16 Hz до около 20 kHz. Тази характериситка не е абсолютна - в повечето случай тя зависи от ред обстоятелства като възраст, температура на времето, надморска височита и т.н.Да предположим, че най-високият звук, който можем да чуем, е 20 kHz. Следователно, следвайки логиката на семплиране, ако семплираме на 40 kHz, ще можем да покрием целия честотен диапазон, който човек може да чуе.

С други думи, тези честоти, които остават **НЕСЕМПЛИРАНИ** (над 20 kHz), ние не ги чуваме.Затова и дисковете се семплират на честота **44 kHz** - защото по-голяма честота на семплиране би била просто безмислена...

Под лупата

Драги читатели, в нашата нова рубрика Под Лупата ние ще ви запознаваме с известни (и не дотам известни) имена от българската и световната техно сцена.



PROPELLARHEADS

Propellerheads

Гледахте ли вече Матрицата? Ако не сте, пропуска е изцяло ваш! Но ако сте го гледали, със сигурност си спомняте епизода, в който Нео и Тринити влизат в сградата на FBI като слон в стъкларски магазин и се почва едно спиращо дъха стреляне и скачане. И тъй като визуалния екшън е нищо без слуховия, "виновниците" за страхотния музикален фон там са Propellerheads с парчето си **Spybreak!**

Алекс Гифърд и Уил Уайт се срещат през 1996. До този момент и двамата са имали опит в шоубизнеса - Гифърд свири на пиано със Ван Морисън, и на тромпет в Стренглърс, а Уайт удря барабаните на няколко неизвестни формации. Както и да е, въпреки разликата им от 10 години, те започват на свирят заедно.

Първият си сингъл записват именно през 1996 парчето се казва Diva и веднага е харесано - от **ADIDAS** купуват правата му, за да го използват в рекламите си.В края на 96 влизат в Top 100 с парчето Take California, а в началото на следващата - със Spybreak. Но големият успех идва по-късно - в албума на Дейвид Арнолд с преработки на темата от James Bond се появява **On Her Majesty's Secret Service.** Парчето влиза в Top 10, и Пропелърхедз са поканени за запишат част от музиката към филма Tomorrow never dies. След това излиза сингъл History Repeating, което влиза в UK Top 20, и по-късно е включено в саундтрака на Ах, тази Мери. След него излиза първият и засега последен албум на **Пропелърхедз Decks anddrums and rockandroll.** Заглавието е взаимствано от девиза на 60те - Sex, drugs and rock and roll - и идва да покаже как се променят поколенията във Decks, drums and rock and roll (декове, барабани и рокенрол). Роекнрола наистина силно присъства при тях - ако не друго, поне класическите рокендрол инструменти - китари и барабани. Пропелърхедз използват много малко електронни инструменти - музиката им е бърза, енергична, ритмична и насечена, с **break-beat** барабани и китарни рифове (нали помните Нео?).Пропелърхедз се появяват и на доста други места: освен саундтрака на Ах, тази Мери и Матрицата (с парчето Spybreak!), имат участие и в трети саундтрак - Forces Of Nature с парчето Take California, а също и в хилядо комплации навсякаде по света. Защото дековете и барабаните сменят секса и наркотиците, но рокендрола си остава .Редакцията няма информация дали групата Propellerheads има нещо общо с Propellerhead Software, съвтори на култувата програма за правене на музика **ReBirth.**

HighLightc за месеца

28.X@индиго

Германската формация **X-DREAM** бе гост на поредното Вортекс - парти със Алекс Мечев. Освен тях на купона свириха и Lifeforms, Navigator (Македония) и Ян Калчев.

3.XI@поморие

Първото от общо 7те партите, организирани под името **TRIBAL SHAMANISM**. Основни фигури в него са Балтазар (София) и YEMO (В. Търново).Останалите партита са както следва:

4.XI:блейд (софия)-Балтазар, Йемо и Dexter

9.XI:графити(благоевград) - Балтазар, Йемо и Mike D

10.XI:комикс клуб-(варна)Балтазар, Йемо и Red ED

11.XI:блек & уайт-(трявна) -Балтазар и Йемо

17.XI:пловдив-Балтазар и Йемо

18.XI:ъндърграунд-(Хасково) - Балтазар и Йемо

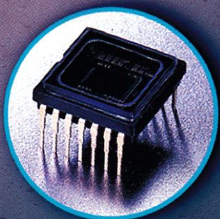
11.XI@индиго

В събота в софийския клуб ще гостува английският **DJ Mike Maguire** от формацията **Juno Reactor**. Това е група, чийто стил може трудно да бъде определен поради голямото разнообразии от музика, която прави. До сега имат издадени 5 албума и множество сингли. JR градят музиката си върху разнообразни семпли - пример за това е сингълт God Is God, в който има вокални семпли от песента „Притури се планината" на българската певица Стефка Съботинова. Техни парчета присъстват в саундтрака на филми като Lost In Space, Mortal Combat, Romeo And Juliet, че дори и към играта за Playstation Jet Mojo 3. **MG** се извинява на читателите си че не може да даде повече информация за това как е протекло партито на Mike Maguire в София, тъй като то се състоя след дата на предаване на броя за печат, затова ви предоставяме това малко info за групата като знак на извинение.

:).

Mini DV Камера

Световният дигитален стандарт



800K-пиксела CCD



МиниDV - истинският стандарт



DV конектор
+
Директна PC връзка



GR-DVL200

Дигитален Фотоапарат и Дигитална Видеокамера в едно. Лесна и удобна за работа, готова да запише всеки чудесен момент във формат МиниDV с висока разделителна способност, който лесно може да се прехвърли във Вашия персонален компютър.* Избирайки вашата камера, възползвайте се от дигиталните предимства и два пъти повече функции на JVC, за да бъдете напълно удовлетворени.

*Възможно чрез сериен кабел

JVC Внася стил в живота ви

Официален представител: "Видеолукс" ООД, тел. 02/91929